

REVISTA GRATUITA
PS3 | PS2 | XBOX 360 | Wii | PSP | PC | DS | N-GAGE | MÓVILES
CIBERGAMERS
VIDEOJUEGOS | INFORMÁTICA | GAMING | CINE | DVD
N° 34 JUNIO 2009
Batman: Arkham Asylum
Arma II
Roogoo: Twisted Towers
Tales of Vesperia
Cross Edge
The Chronicles Of Riddick
Sacred 2: Fallen Angel
UFC Undisputed 2009
Trackmania
Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4
Bionic Commando
Star Ocean: The Last Hope
Hired Guns: The Jagged Edge
The King of Fighters XII
Fight Night Round 4
RED FACTION
GUERRILLA
00034
9 771888 607001

RED FACTION®

GUERRILLA™



EDITORIAL

CIBERGAMERS

EDITA
Ocio Rus S.L.
C/ Muller, 34
28039 Madrid
Telf.: 911426873
ociorus@ociorus.com

DIRECTORA
Belén Quintana
direccion@cibergamers.es

SUBDIRECTOR
Ángel Francisco Jiménez
subdirector@cibergamers.es

JEFE DE REDACCIÓN
Sergio Martín
redaccion@cibergamers.es

REDACTORES Y COLABORADORES
David Hernández
Enrique Luque
José Raúl Sotomayor
Carlos López
Hugo Lanchares
Guillermo Ballestero
Shy Guy
Hugo Sánchez
Iñaki Campomanes
Juanma Pedreguera
Ricardo H.
Ramón Romero

ILUSTRADOR
Dani Rubio

JEFA DE MAQUETACIÓN
Mercedes Abengoza

MAQUETACIÓN
J.J.
Miguel V.
Mab

DIRECTOR MARKETING
Miguel Ángel Barrera
publicidad@cibergamers.es

SUSCRIPCIONES REVISTA ONLINE
Juan Carlos Quintana
suscripciondigital@cibergamers.es

DEPÓSITO LEGAL
M-23345-2006

IMPRESIÓN
Rotolitana S.L.

DISTRIBUCIÓN
Ocio Rus S.L.
CIF: B84497056
www.cibergamers.es
www.revistadevideojuegos.com

Un verano muy refrescante

Ya sabéis que, para "sobrevivir" a los calores del verano que está a punto de comenzar, lo mejor es tomar ciertas medidas: darse unos buenos chapuzones en el mar o en la piscina, tomar helados y refrescos y, por supuesto, disfrutar de los muchos juegos interesantes que acaban de aparecer (o están cerca de hacerlo) para vuestra plataforma favorita. Hablamos de títulos como Bionic Commando, Star Ocean: The Last Hope, Pokémon Platino, Another Code: R o, por supuesto, Red Faction: Guerrilla, juegos que os harán olvidar momentáneamente el intenso calor ofreciéndoos unas experiencias increíbles. Así que ya lo sabéis, disfrutad del verano y de la gran cantidad de títulos interesantes que acaban de ser lanzados.



CONTENIDOS

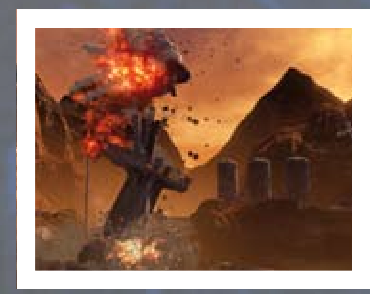


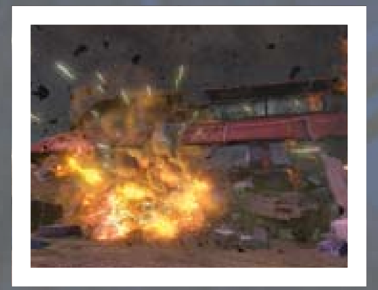
LA VIDA EN MARTE

Desarrollador: Volition Games
Género: Acción
Fecha salida: Junio
Distribuidor: THQ
Plataforma: PS3, Xbox 360, PC
Web: www.redfaction.com

La que acaban de "liar" Volition Games y THQ con Red Faction: Guerrilla. Es posible que no hable por todos los jugadores del mundo pero, sinceramente, aunque era de esperar que este título presentara una calidad general más que decente, lo que nos ofrece esta aventura de acción en tercera persona es algo extraordinario. Hacía bastantes meses que un título no nos sorprendía tanto como lo ha hecho este –Red Faction: Guerrilla no ha llegado rodeado de un fuerte "hype" precisamente- y a buen seguro a vosotros os seduce igual que a nosotros.

Como acabamos de comentaros, esta tercera entrega de la saga ha cambiado la vista subjetiva por otra en tercera persona que nos permite visualizar el movimiento de nuestro protagonista, en este caso Alec Mason. ¿Y a qué se ha debido principalmente este cambio? Pues suponemos que tiene mucho que ver con la nueva orientación que se le ha dado al juego, ya que su desarrollo está más cercano a un juego tipo Grand Theft Auto que a un shooter. Pero de eso os hablaremos más tarde. Ahora vamos a centrarnos en el argumento de la aventura, que está muy bien llevado. Alec Mason









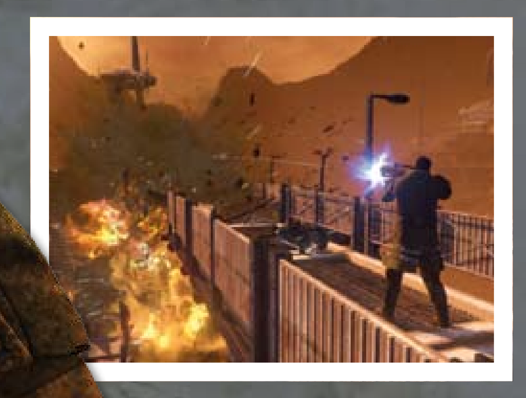


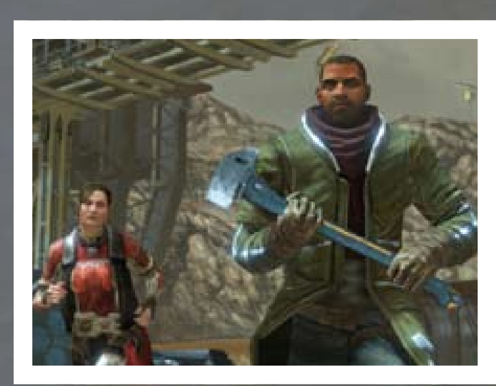
viaja hasta Marte para reunirse con su hermano Dan, con la idea de trabajar en las minas de este planeta recogiendo materiales. Pero nada más llegar al planeta rojo, Alec se da cuenta de que las cosas allí no marchan bien. Su hermano forma parte de la facción rebelde que lucha contra las fuerzas de la EDF (Earth Defense Force), grupo que se dedica a extorsionar, maltratar y esclavizar a los pobres ciudadanos del planeta. Al principio Alec no pretende formar parte de dicha rebelión, pero su parecer cambia por completo el día en el que su hermano es tiroteado sin pudor por las tropas de la EDF.

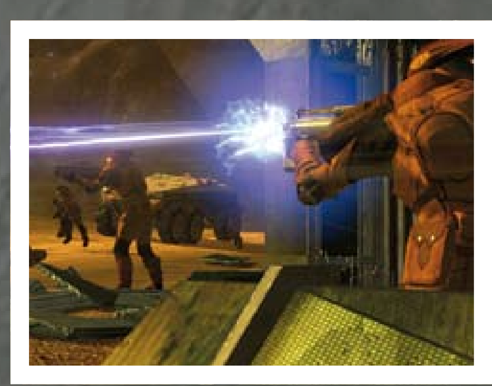
A partir de este momento comenzará de verdad la aventura, en la que tendremos que intentar liberar las seis zonas principales de las que consta el planeta de la opresión del bando rival. Al igual que sucede con el clásico de Rockstar, en Red Faction: Guerrilla tenemos plena libertad de movimientos. Para avanzar en la trama es necesario ir cumpliendo ciertas misiones principales, pero también podemos dedicarnos a participar en una buena colección de misiones secundarias. Para desplazarnos rápidamente de un lugar a otro del mapeado (muy extenso, por cierto) tenemos la oportunidad de subirnos a una generosa gama de vehículos adaptados al planeta rojo, contando cada uno de ellos con características propias. Y aunque al comienzo del juego apenas disponemos de un par de armas, a medida que avancemos iremos consiguiendo una interesante colección de rifles, lanzamisiles, ametralladoras y demás objetos. Cuanto más nos adentremos en la aventura más nos irá absorbiendo, descubriendo un auténtico universo de posibilidades… mientras nos deleitamos con el impresionante aspecto gráfico que luce el título. Las texturas que cubren los decorados y personajes son para quitarse el sombrero, pero sin duda lo más llamativo es la posibilidad de destrozar cualquier objeto, edificio u otra estructura que aparezca en los escenarios. La física que presenta Red Faction: Guerrilla es impresionante y es posible observar cómo destruimos poco a poco una construcción de grandes dimensiones con un grado de realismo pocas veces visto en videojuego alguno. Es algo realmente sorprendente.

Y si el modo de juego principal es alucinante, lo mismo podemos decir de sus opciones multijugador (tanto online como jugando en LAN) que nos ofrecen una amplia variedad de submodalidades, mezclando algunas muy tradicionales con otras bastante novedosas. Red Faction: Guerrilla es un título absolutamente recomendable y completo en todos los sentidos, al que es difícil encontrarle algún "pero" relevante.

■ Sergio Martín







VERANO CON MARCHA

TÍTULOS ASOMBROSOS PARA PLAYSTATION NETWORK

Trash Panic



Fat Princess

Waldgeist

En la estación más calurosa del año, Sony ha actualizado su oferta de juegos en Playstation Network, válidos tanto para Playstation 3 como para PSP. Títulos muy refrescantes, que en vacaciones puedes disfrutar estés donde estés, gracias a la PSP. Estas son las principales novedades:

Trash Panic para PS3

Utiliza tus "eco-habilidades" en este juego que pondrá a prueba tus reflejos solucionando rápidos puzzles. El título te sitúa en un basurero en el que los residuos amenazan con enterrarlo todo. Colchones viejos, bicicletas, extintores y otros objetos caen sin parar en un gigantesco contenedor.

Detuned para PS3

Para los amantes de la música, llega esta experiencia interactiva, entre la abstracción y el surrealismo, nunca antes vista en un juego. Elige un entorno donde encaje tu canción favorita subiéndola a Detuned e introduce los elementos visuales de apoyo que más te gusten.

PixelJunk Monsters Deluxe para PSP

Ya puedes llevarte uno de tus juegos favoritos para PS3 vayas donde vayas estas vacaciones: PixelJunk Monsters Deluxe está a punto de salir para PSP. Como Guardián del Bosque, tu trabajo consiste en proteger al rebaño de los ataques de los innumerables monstruos mediante la colocación de torres de artillería que os defenderán de las hordas de invasores.

Fat Princess para PS3

Vive batallas online con hasta 32 jugadores (16 por equipo) y salva a una rellenita princesa de las mazmorras del enemigo. Elige tu personaje: guerrero, guardabosques, trabajador, mago o cura. Tu arma más importante es el trabajo en equipo a la hora de vencer al enemigo en cada uno de los ocho mapas.

Pack Waldgeist de Savage Moon para PS3

Tu misión es proteger una mina espacial de los salvajes ataques de enjambres de insectos del espacio sideral, con el pack Waldgeist de Savage Moon. Juega a los seis niveles llenos de bichos invasores y torres que no habías visto hasta ahora, y una trepidante misión final totalmente nueva.

FANTASÍA AL PODER

PIKMIN 2



Nintendo trae a Wii, la continuación de las aventuras de estos simpáticos seres especialistas en la recolección de tesoros. El Pikmin es un híbrido entre planta y animal que Olimar, el protagonista del juego, se encontró cuando realizó un aterrizaje forzoso en el planeta de los Pikmin. Cada uno de estos seres posee una destreza única y característica, por lo que deberás desplegarlos estratégicamente para eliminar obstáculos, recoger objetos o aniquilar enemigos. Los Pikmin presentan tres fases de desarrollo (la hoja, el capullo y la flor) y crecen a partir de semillas. Deberás conformar rápidamente un nutrido ejército de Pikmin y, al igual que en el primer juego, cuidarlos con mimo para que regresen a su hogar, sanos y salvos, al caer la noche. En Pikmin 2 se han añadido nuevas criaturas. Los Pikmin morados son capaces de levantar diez veces el peso de los demás Pikmin. Los Pikmin blancos, por su parte, pueden envenenar a otros seres.

TIEMPOS DE GUERRA

ORDER OF WAR



Square Enix ha llegado a un acuerdo con Wargaming.net, especialistas en juegos de estrategia, para publicar un nuevo juego original ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Order of War será publicado para Windows en todos los territorios PAL, con una fecha prevista para otoño de 2009. El juego incluirá batallas a gran escala dotadas de realismo, jamás vistas antes en un juego de estrategia ambientado en la II Guerra Mundial, según prometen sus creadores. En el modo de un jugador hay dos campañas: la del ejército norteamericano contra el alemán en el frente occidental, y la del ejército alemán contra las tropas soviéticas en el frente oriental.

GRANUJAS A TODO RITMO

MÁS VEHÍCULOS PARA MIDNIGHT CLUB

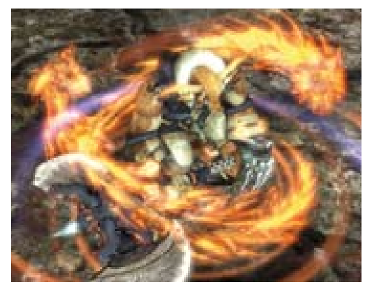
Take Two ya ha puesto a disposición de los jugadores el segundo pack de vehículos South Central para Midnight Club: Los Angeles, en Xbox LIVE y Playstation Network por 240 Microsoft points y 2.99 € respectivamente. El pack de vehículos South Central 2 incluye el Cadillac XLR V 2008, el Lancer Evolution X 2008, el Aston Martin DB9 2007 y la Ducati 1098 R 2008. Para acceder a los nuevos vehículos los jugadores necesitarán descargar el mapa de expansión gratuito South Central que aumenta el tamaño total del mapa en un tercio y añade cuatro vecindarios para formar el emblemático distrito de South Central.



ROL INNOVADOR

MAGNACARTA 2





NAMCO BANDAI distribuirá el JPR Magnacarta 2 este otoño exclusivamente para Xbox 360. Desarrollado por SoftMax, el equipo detrás del juego original Magna Carta: Tears of Blood, y movido bajo el motor Unreal Engine 3, Magnacarta 2 combina un guión profundo, detallados gráficos y un original sistema de batalla activo por turnos.
Magnacarta 2 presenta una original historia cuyos personajes se verán envueltos en el mundo de Lanzheim Continent, una tierra movida por el conflicto y profundamente dividida por una feroz guerra civil. Con el diseño de personajes del famoso artista coreano Hyung-Tae Kim, el juego posee un estilo visual distinto a cualquier RPG, mezclando el fotorrealismo con la influencia manga japonesa.

CONSTRUYE LA FLOTA

LAS NAVES ESPACIALES DE JUMPGATE EVOLUTION

Codemasters Online y NetDevil han desvelado el amplio catálogo de naves espaciales que estarán disponibles para el juego de combate espacial Jumpgate Evolution.
Hay naves de todo tipo, desde entrenamiento hasta llegar a los inmensos cargueros. Todas las naves se adaptan al diseño y características de los tres bandos o imperios que el jugador puede escoger: Quantar, Solrain y Octavius. Por otra parte, la gran variedad de naves puede ser clasificada en tres clases: Cazas, Cañoneras y Transbordadores. Además, los jugadores pueden personalizar sus naves con una gama muy amplia de armamento, nivel de blindaje y otras modificaciones, aumentando así la variedad entre los diferentes tipos.



LA CULTURA DEL VIDEOCLIP

VIDZONE

Sony incorporará una nueva aplicación online gratuita para Playstation 3: VidZone. Permite ver miles de videoclips bajo streaming directamente en la televisión a través de la consola.
Respaldado por varios de los mejores sellos musicales así como por miles de discográficas independientes, VidZone brindará la oportunidad a los usuarios de PlayStation de deleitarse con una amplia oferta de los videoclips más importantes de sus artistas favoritos, que podrán disfrutar del mejor modo en el salón de su casa. También incorpora la función de retrocompatibilidad entre PSP y PS3, lo que permitirá crear una lista personalizada de videoclips incluso fuera del hogar.



ADESE DESEA MEDIDAS GUBERNAMENTALES

LA PIRATERÍA PULVERIZA EMPLEOS EN TIEMPO DE CRISIS

Según los datos de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento (aDeSe), el mercado español de videojuegos experimentó un frenazo durante el pasado año por el impacto de la crisis económica, y sobre todo, por la piratería. Durante 2008, y también con datos de aDeSe, el consumo de videojuegos alcanzó los 1.432 millones de euros, cifra que supone un descenso del 1,5% en relación al ejercicio anterior. Según aDeSe, las descargas "ilegales" ascendieron a 28 millones, y requiere que el gobierno tome medidas urgentes para frenar la piratería, que pone en serio peligro a la industria española del videojuego.





PARA AVENTUREROS

UN DESAFIO CON JESÚS CALLEJA



PlayStation y el alpinista leonés Jesús Calleja, famoso por su presencia en Cuatro, buscan aventureros para un nuevo desafío. Tal como ocurre con Nathan Drake, regresará a la acción con UNCHARTED 2: Among Thieves, para PLAYSTATION 3. Para ello, simplemente hay que visitar la web de Cuatro (www.cuatro.com) y apuntarse al casting que la cadena ha puesto en marcha. Los elegidos no necesitan experiencia ni tienen que cumplir ningún requisito previo, pero han de saber que su destino será algún remoto lugar del planeta, un lugar mágico y aislado donde la vida se mantiene inalterable desde hace siglos y donde se pondrá a prueba su capacidad de resistencia, superación y adaptación.

cuatro

PARA TODOS LOS BOLSILLOS

NUEVOS PRECIOS PARA N-GAGE

Nokia presenta la nueva oferta de precios para los títulos de la plataforma N-Gage, que cubre una extensa gama de juegos como: ONE, Bounce Boing Voyage, Monopoly Electrónico: Edición Mundial, Prince of Persia, Asphalt 4, Need for Speed Undercover y muchos más.
Debido a la gran variedad de juegos que dispone la plataforma N-Gage, a partir de ahora, los títulos se agruparán en tres nuevas categorías de precios: 10 €, 7 € o 5 € (IVA incluido). Además, siguiendo las preferencias mostrados por los seguidores de N-Gage, se mantendrá la licencia por un día a 2€ (IVA incluido) en todos los títulos disponibles.



FERIA PARA JUGAR

GAMELAB 2009

La Feria Internacional del Ocio Interactivo, Gamelab, anuncia la celebración de su quinta edición los próximos días 1, 2 y 3 de julio en Gijón (Asturias), con el apoyo del Ministerio de Cultura y la participación de las principales empresas y asociaciones nacionales e internacionales del sector del Videojuego.
Gamelab constituye el principal punto de encuentro y debate del sector en España, facilitando el intercambio de ideas entre profesionales, conectando empresas y servicios. Esta 5ª edición de la Feria estará, además, inevitablemente marcada por el debate en torno al reciente reconocimiento al sector del videojuego, por parte del Congreso, como Industria cultural. Este foro contará con la presencia de personalidades políticas y culturales.





JUGUETES AL ATAQUE

LEGO BATTLES



Warner Bros, en colaboración con Hellbent Games, está en proceso de producción de Lego Battles. La franquicia se renueva en esta entrega para Nintendo DS, que está basada en las tres gamas más clásicas de los juegos LEGO: Lego Espacial, Lego Castillos y Lego Piratas. Lego Battles contiene 6 historias distintas y 90 niveles; los jugadores podrán construir sus propios LEGO y equipos, mezclando las distintas sagas y creando su propio escuadrón. Eligiendo entre 55 personajes, tendrán que luchar en tierra, mar y aire, usando hasta 30 vehículos diferentes. También hay disponible un modo multijugador mediante la conexión wifi de Nintendo DS.

SÓLO PARA RICOS

LOS MICRÓFONOS MÁS EXCLUSIVOS DE "LIPS" LLEGAN A ESPAÑA



Xbox 360TM y "Lips" ponen al alcance de unos pocos privilegiados, los micrófonos más glamourosos del momento. Este lujoso pack, valorado en 500€, está formado por dos preciosos micrófonos con más de 1.040 delicados cristales de Xilion Rose, una copia del juego y una fantástica caja. Xbox 360 ha trabajado con CrystalRoc, responsables de personalizar fantásticos instrumentos musicales para artistas como Kylie Minogue, Rihanna, Leona Lewis, The Pussycat Dolls y George Michael.

En España, la tienda "Delitto e Castigo" de Madrid será la encargada de exponer y comercializar en exclusiva este pack. Pero además, Xbox 360 quiere que estas joyas estén en manos de aquellas personas para las que sentirse una estrella es una actitud ante la vida. ¿Cómo convertirte en uno de estos afortunados? Sólo tienes que demostrar tus dotes de superestrella y emular a tu artista favorito de la manera más glamurosa, divertida y original. Para participar, envía una foto a: microsparaunaestrella@live.com.



LA CAZA

MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE



Capcom está trabajando junto con Sony para colaborar en el lanzamiento de Monster Hunter Freedom Unite para PSP en los territorios PAL. Está previsto que este título, que ha arrasado en ventas en Japón, esté disponible en verano en Europa.
La clave del triunfo cosechado por Monster Hunter Freedom Unite en Japón radica en el aspecto participativo y social de las míticas cacerías de monstruos gracias al nuevo modo multijugador que ofrece la última entrega de la saga. Además, se lanzará un pack especial que incluirá una edición del juego junto con una consola de diseño exclusivo con motivos de la franquicia de Capcom.

TÁCTICAS PARA PROFESIONALES

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Este juego de acción táctica de Codemasters, ya dispone de un nuevo sensacional video en su web:
www.flashpointgame.com.
El nuevo video muestra a los jugadores de Operation Flashpoint: Dragon Rising en los 220 km² de la isla de Skira en la costa este de Rusia y norte de Japón. Mientras se va desarrollando una campaña épica, los jugadores lucharán como soldados de infantería de los US Marines y liderando escuadras de las Fuerzas Especiales contra el poderío militar de una división del PLA (People's Liberation Army) de China que desea controlar la industria petrolera. El juego aparecerá en Xbox 360, Playstation 3 y PC.

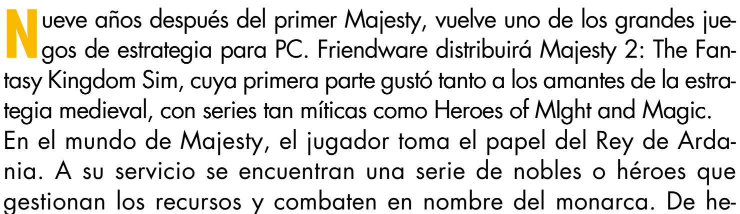


ESTRATEGIA PARA SIBARITAS

FRIENDWARE DISTRIBUIRÁ MAJESTY 2







Nueve años después del primer Majesty, vuelve uno de los grandes juegos de estrategia para PC. Friendware distribuirá Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim, cuya primera parte gustó tanto a los amantes de la estrategia medieval, con series tan míticas como Heroes of MIght and Magic.
En el mundo de Majesty, el jugador toma el papel del Rey de Ardania. A su servicio se encuentran una serie de nobles o héroes que gestionan los recursos y combaten en nombre del monarca. De hecho, Majesty es el único juego donde los héroes deciden por sí mismos qué debe hacerse y cuando, siendo el papel del Rey controlar sus acciones a través de incentivos económicos.
Majesty 2 incluye una campaña de 16 misiones dividida en 4 capítulos, así como de varias misiones rápidas y una variedad de mapas multijugador. Hay más de 10 clases distintas de héroes cada una con su propio ejército de seres y monstruos.

EL MEJOR TRABAJO

ELECTRONIC ARTS BUSCA TESTEADORES

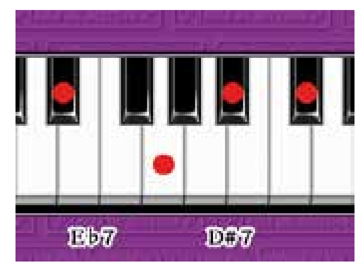
¿Quieres convertir tu "hobby" favorito en tu próximo trabajo? Electronic Arts necesita testeadores de videojuegos para su Centro Europeo de Servicios de Localización y Certificación en Madrid (CDS).
Para poder optar a un puesto en el proyecto y así entrar a formar parte del equipo de "testers" de EA, es necesario ser nativo de una de las siguientes lenguas (brasileño, checo, polaco, ruso, danés, finlandés, francés, alemán, italiano, húngaro, holandés, noruego, portugués, mexicano, sueco, inglés o español); tener un buen nivel de inglés; ser mayor de edad y tener la documentación en regla para poder trabajar en España. Para más información y enviar tu CV, consulta la web de empleo de Electronic Arts (www.jobs.ea.com).



DISCÍPULOS DE MOZART

MUSIC





La música a diferencia de otras disciplinas artísticas es fácilmente accesible para todos y está presente en muchos aspectos de nuestra vida diaria. Otra cosa es aprender a leer música, o tocar música, por lo que Nobilis ha diseñado un profesor de música virtual para Nintendo DS.
MUSIC es el primer videojuego educativo para Nintendo DS con el que podrás entender las reglas de la música y empezar a hacer tus pinitos. Está basado en el exitoso libro "Anybody can learn how to read music" de Shiro Tsuji, un reputado músico y compositor japonés. Incluye 65 canciones muy conocidas del folklore mundial a través de 21 lecciones adaptadas a todo tipo de nivel.

COMPAÑEROS EN COMBATE

SOCOM FIRETEAM BRAVO 3



Sony está desarrollando la nueva entrega de esta licencia en formato PSP y probablemente se encuentre lista para finales de año. Los "Socom" son uno de los juegos más apreciados por los amantes de la acción y el género de infiltración. Desarrollada en colaboración con el Mando de Guerra Naval Especial de los Estados Unidos, la saga SOCOM destaca por sus misiones realistas y su atención a los detalles. Además, siempre se ha caracterizado por el juego táctico multijugador, pero Fireteam Bravo 3 permite elegir a los jugadores en qué misión quieren participar, con qué equipo y qué armas.

PUZZLES PARA TODOS

SCRIBBLENAUTS

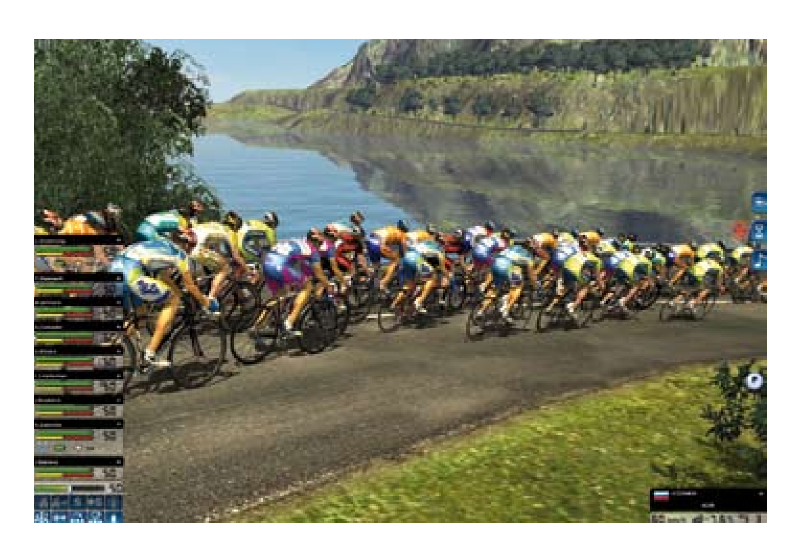
Warner Bros distribuirá Scribblenauts, un juego para Nintendo DS con un revolucionario y novedoso concepto. Creado y desarrollado por 5TH Cell, Scribblenauts ofrece dos estilos de juegos y más de 200 niveles para todas las edades
El jugador usará la pantalla táctil de Nintendo DS para resolver una serie de puzzles. Al resolverlos, el jugador usa el lápiz y la consola para escribir la palabra de cada objeto que le viene a la memoria para conseguir el tanto. Cada objeto funciona como si estuviera en el mundo real, y el jugador puede combinar innumerables objetos juntos para crear nuevos comportamientos. Cada nivel tiene varias posibilidades a "escribir" para usarlo como solución, permitiendo una rejugabilidad ilimitada.



LA MAGIA DEL TOUR

PRO CYCLING TEMPORADA 2009

le Tour de France





Digital Bros lanzará en España de una nueva entrega de PRO CYCLING en versiones para PC y PSP: Pro Cycling Temporada 2009 Le Tour de France y La Vuelta '09, desarrollado por el estudio francés Cyanide.
El título permitirá que los aficionados a los juegos de deportivos se conviertan en auténticos managers de sus equipos ciclistas favoritos, o que incluso creen uno desde cero y lo lleven a la gloria. Esta nueva edición promete ser la más emocionante de todas, pues permite participar no sólo en el Tour de France 2009, sino en La Vuelta '09 y en 180 carreras reales del circuito ciclista profesional, reproducidas hasta el más mínimo detalle.
En el transcurso de 180 carreras -en PC-, y 20 pruebas internacionales –en PSP-, el usuario podrá intervenir directamente para orientar a los ciclistas a su cargo, definiendo la mejor estrategia y tácticas para ganar cada etapa.

ROL DE CALIDAD PARA WII

TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD





NAMCO BANDAI Games Europe tendrá a punto en otoño de este año el juego de rol Tales of Symphonia: Dawn of the New World. Diseñado sólo para Wii, el título continúa la historia de Tales of Symphonia para Nintendo GameCube, incluyendo un nuevo sistema de colección de monstruos que permite a los jugadores capturar, evolucionar y realizar batallas con más de 200 monstruos.
Con un sistema de juego completamente nuevo en la serie Tales, permitirá a los jugadores capturar a más de 200 monstruos únicos a los que se enfrentarán en las batallas. Los jugadores pueden alimentar a estos monstruos para hacerlos más poderosos. ●

LAS CARTAS VIRTUALES

YS ONLINE: THE CALL OF SOLUM

Ys Online es un innovador sistema de cartas que engloban multitud de elementos de varios géneros como la acción y la estrategia, gracias a las enormes posibilidades de combate o gestión económica que ofrecen. Las cartas se pueden utilizar para usar habilidades, llamar a una mascota, comerciar, encantar, coleccionar, realizar misiones secundarias o combinar ataques.
El sistema de cartas es una característica exclusiva de Ys Online que agrupa prácticamente todas las funcionalidades del juego en un sencillo sistema. A medida que el personaje progrese en el mundo de "The Call of Solum", el sistema de cartas se volverá más y más importante, usándose, por ejemplo, para artesanía, combate, hechizos y misiones.
Las cartas se consiguen de tres maneras distintas:
- Comprándolas a un PNJ vendedor de cartas.
- Saqueando monstruos.
- Intercambiándolas con otros jugadores.
Luego las cartas se dividen en combinaciones de ataques, hechizos, encantamiento, invocación, etc. ●



CANTA SIN CABLES

MICRÓFONOS SINGSTAR INALÁMBRICOS

Sony ha puesto a la venta los nuevos micrófonos SingStar inalámbricos, que emiten sonido de alta calidad y son compatibles con todos los títulos SingStar publicados tanto para Playstation 3 como para PlayStation 2. Su precio estimado es de 49,99 €.
Por otra parte, también Sony ha puesto a la venta SingStar Queen, que recoge los principales éxitos de una de las principales bandas británicas de la historia. Asimismo, ha actualizado la lista de éxitos con los que los usuarios de SingStar pueden "intentar" parecerse a sus artistas favoritos. Entre las nuevas canciones destacan:

Amaia Montero – Quiero ser
Amaral – Te necesito
Amy Winehouse – Rehab
Bon Jovi – Livin'on a prayer
Despistaos – Física o química
El Arrebato – Dame cariño
El canto del loco – Peter Pan
La Oreja de Van Gogh – El último vals
Nena Daconte – Tenía tanto que darte
Rosario – No dudaría
The Killers – Human
The Script – The man who can't be moved ●





DE VOLVERSE LOCOS

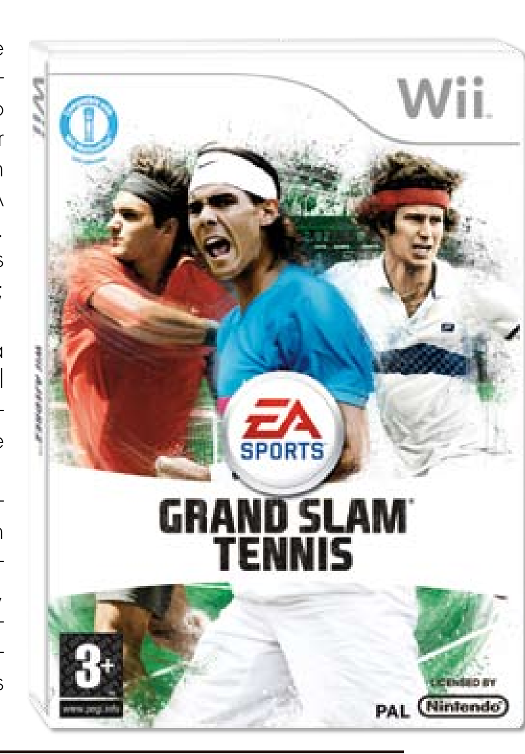
EDICIÓN COLECCCIONISTA BATMAN: ARKHAM ASYLUM



La próxima aventura de Batman transcurrirá en el manicomio Arkham en una de las aventuras más terroríficas del hombre murciélago. Afortunadamente contará con un buen número de gadgets como un aerosol con gel explosivo.
Eidos editará una edición especial para coleccionistas de Batman: Arkham Asylum, que incluirá un Batarang de 35 centímetros con base de apoyo, El Diario del Doctor Arkham y de los internos, un doble "Digi-pack" que incluye: el disco del juego y el DVD "Entre Bastidores", así como un código para descargar el Mapa Desafío, un Mapa exclusivo del "Callejón del Crimen" y un manual a todo color y ricamente ilustrado.

EL GENIO DE LA RAQUETA

NADAL: NUESTRO MITO DEL TENIS



Electronic Arts anuncia que las estrellas más destacadas del tenis mundial como Rafael Nadal, Roger Federer y John McEnroe aparecerán en la versión española de EA SPORT Grand Slam Tennis. Federer acumula 13 títulos individuales de Grand Slam; Nadal es el actual número 1 de la ATP y McEnroe es toda una leyenda en el mundo del tenis (y por primera vez aparece en un videojuego de estas características).
Grand Slam Tennis será lanzado, de forma opcional, en un pack exclusivo con el nuevo accesorio de Nintendo, el Wii Motion Plus, que permite jugar a los títulos deportivos de una forma aún más realista y divertida.

FIESTA EN WII

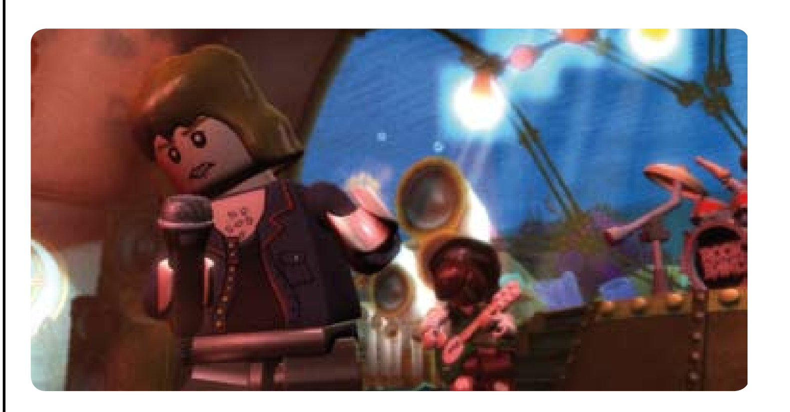
MI GRAN FIESTA DE CUMPLEAÑOS

2K Play, sello editorial de Take-Two, ha anunciado Mi Gran Fiesta de Cumpleaños, un original juego en exclusiva para la consola Wii, que ahorrará muchos quebraderos de cabeza a los padres; ya que el pack del juego incluirá todo lo necesario para organizar la fiesta en casa: invitaciones, corona para el cumpleañero, hojas para colorear, etc.
Hasta 12 jugadores pueden jugar y divertirse a través de más de 20 juegos típicos de las fiestas de cumpleaños. Hay 10 temáticas para decorar la fiesta como la de Piratas o medieval. Cuando llegue el momento de la tarta, se podrá cantar a modo de Karaoke, el "Cumpleaños feliz".



RITMO A PIEZAS

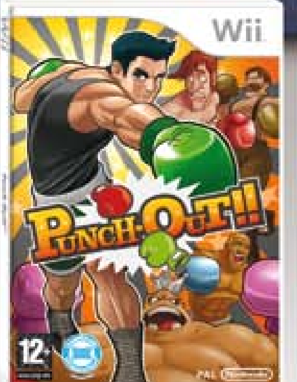
LEGO ROCK BAND



Warner Bros. Interactive Entertainment y TT Games unen sus fuerzas para reunir dos franquicias como Rock Band y LEGO en el videojuego: LEGO Rock Band.
Esta experiencia musical disponible para toda la familia está actualmente en desarrollo por TTGames en asociación con Harmonix y será publicado por WBIE. El videojuego, que permite a familias y grupos de amigos de todas las edades experimentar el viaje salvaje al estrellato del Rock construyendo su propia banda y rocanrolear por todas partes. El juego estará disponible para Xbox 360, PlayStation 3 y Nintendo Wii. Combina la experiencia musical multiplayer de Rock Band con la diversión, personalización y el humor que caracterizan los juegos de LEGO.

12+
www.pegi.info

PUNCH-OUT!!™



RECLAMA TU TÍTULO

Comienza el combate. Vuelve Punch-Out. ¡Ahora para Wii! Enfréntate con viejos enemigos como King Hippo, Don Flamenco y Bear Hugger o entra en el ring para poner a tus amigos contra las cuerdas. Con el Mando de Wii y el Nunchuk harás morder la lona a más de uno. Y si prefieres jugar como en los viejos tiempos, sólo tienes que girar el Mando de Wii y pulsar los botones 1 y 2.

Cualquiera que sea tu estilo, recuerda que cada oponente te desafiará en tres ocasiones y tendrás que vencerles para conseguir un golpe aún más potente. Súbete al cuadrilátero con Little Mac y derriba a tus contrincantes hasta llegar al combate final. El cinturón de campeón te espera.



www.nintendo.es

TE MORIRÁS DE RISA

MUCHO HUMOR PARA OVERLORD II



Overlord II aparecerá en verano presentando a una banda de esbirros demoníacos más malvada y gamberra que la que apareció en el juego anterior. Puedes comprobarlo en los vídeos colgados en la web www.overlordgame.com. El juego será lanzado en Xbox 360, Playstation 3 y Windows.
En Overlord II los esbirros regresan más fuertes, más inteligentes, y sobre todo, más divertidos que nunca. Su lealtad al Overlord no ha cambiado, harán cualquier cosa que se les ordene para ayudar a su amo a destruir cualquier vestigio de civilización. Ahora con nuevas posibilidades, como utilizar arañas gigantes o lobos como monturas para arrasar las ciudades del decadente Imperio humano.

TELEVISIÓN EN LA CONSOLA

CÓMO DISFRUTAR DE PLAYTV

Playstation 3 es algo más que una consola de juegos. Sony quiere convertir su consola más avanzada en todo un centro de entretenimiento familiar gracias a numerosos "gadgets" que la convierten en un dispositivo más polivalente.
Entre ellos se encuentra PlayTV, un sintonizador de televisión digital terrestre para Playstation 3 que permite ver, poner en pausa, rebobinar y grabar los programas que se desee. Recientemente, la aplicación ha obtenido una actualización que mejora la resolución de los canales, gestiona mejor los controles de volumen y la posibilidad de poder ir a la televisión directamente desde el menú principal de la consola.



DELICIA ADOLESCENTE

SONGPACK DE WESTLIFE



Westlife es uno de esos grupos que han conquistado a millones de adolescentes en todo el mundo, gracias a su pop dulzón y romántico. Junto con New Kids of the Block, suponen una de las primeras referencias dentro del subgénero de "grupos para chicas" Sony ha preparado un pack de cinco canciones de Westlife, para el videojuego musical Singstar, descargables desde la tienda Singstore por un precio de 6, 99 €.
En el pack se encuentra la que fuera número uno indiscutible del grupo y su canción más recordada, If Let You Go. También aparecen: Fool Again, Queen Of My Heart, World of Our Own y Flying Without Wings.

¡VIVA EL RITMO!

CANCIONES PARA WE ROCK: DRUM KING

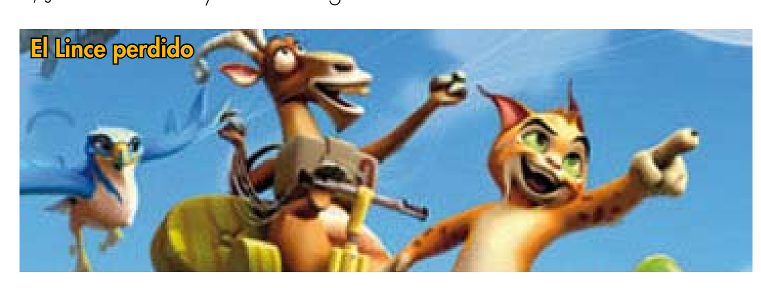
505 Games ha desvelado la lista de canciones disponible para su próximo lanzamiento musical We Rock: Drum King que estará disponible para Nintendo Wii. La selección de 30 temas intenta satisfacer a los fans de la batería, especialmente a los que aman el género de la música rock.
La oferta musical incluye temas hechos famosos por algunas de las mejores bandas británicas como Blur, Bloc Party y Queen, así como de figuras norteamericanas. Entre los clásicos más clásicos no podían faltar We Will Rock You de Queen, Song 2 de Blur, Born To Be Wild de Steppenwolf o I Fought The Law de The Clash.

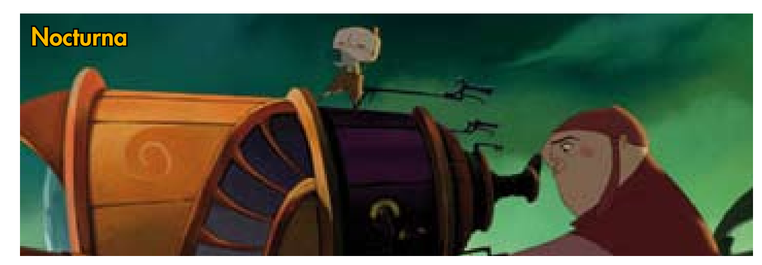


VIVIR DE LA IMAGINACIÓN

PRIMER ENCUENTRO DE FESTIVALES DE ANIMACIÓN DE ESPAÑA

Del 4 al 6 de Junio se celebrará en Segovia, 3D WIRE, el Mercado Internacional de Animación 3D y Videojuegos. El evento se convertirá en el escenario donde representantes de todos los festivales de animación de España se reúnan para buscar mecanismos de cooperación internos y conformar un panorama conjunto sobre el papel de los festivales en la promoción de la animación española en el extranjero.
Los invitados que han confirmado su asistencia a este foro son María Jesús Díez, directora de Animabasauri; José Luis Farias y Alfonso Fulgencio, directores de Ánima y 3D WIRE; Isabel Helguera y Alfred Sesma, directora y coordinador de Animac; Xosé Luis Carneiro, director de Animacam; Antonio Zurera, director de Animacor; Pedro Medina, director de Animadrid; Montxo Algora, director de Artfutura; Manuel Meijide, director de Mundos Digitales y Alfonso García López, de Sicarm.
3D Wire es una iniciativa del Círculo de las Artes y la Tecnología (CAT) para impulsar la industria de la animación y los videojuegos en España. Más información en: www.mercado3dwire.es


El Lince perdido


Nocturna



EL AMO DEL CONOCIMIENTO

MÁS EXPANSIONES PARA TRIVIAL PURSUIT

Trivial Pursuit es, junto con Monopoly, el juego de mesa de referencia desde hace muchos años. Trivial, con sus sucesivas actualizaciones de preguntas, supone un regalo obligado en la época de Navidades, consiguiendo un enorme éxito de ventas.
De ahí que Trivial Pursuit haya triunfado también en sus versiones para ordenador y en las consolas de nueva generación, que aprovechan sus capacidades de conexión en la Red, para actualizar los juegos con nuevos contenidos. En el caso de Trivial Pursuit, ha aparecido un nuevo paquete de preguntas con la televisión como protagonista de las mismas. Puedes comprarlo en las redes de Playstation Network y Xbox Live.



REVIVE RESIDENT EVIL 2 DESDE UNA NUEVA PERSPECTIVA

RESIDENT EVIL: DARKSIDE CHRONICLES



Si hay una saga de moda en estos días (aparte de Street Fighter) esa es Resident Evil. Con Resident Evil 5 Capcom ha hecho felices a muchos usuarios de PlayStation 3 y Xbox 360, y ahora va a llegar el turno a los jugadores de Wii de volver a disfrutar con esta serie. Posiblemente a finales de año estará listo Resident Evil: Darkside Chronicles, continuación directa del exitoso Resident Evil: The Umbrella Chronicles. Al igual que con este último, RE: Darkside Chronicles va a ser un juego de acción de pistola en el que tendremos que liquidar a todos los zombis, lickers y monstruos que vayan apareciendo en pantalla.

La acción transcurrirá en el año 1998 en el infortunado pueblo de Raccoon City... o lo que viene a ser lo mismo: la trama sucederá durante los siniestros sucesos transcurridos en Resident Evil 2. Como es lógico los dos protagonistas principales serán Leon S. Kennedy y Claire Redfield, los mismos que ya intervinieran en RE2, y a lo largo de todos los niveles tendrán que hacer frente a las criaturas infectadas por el Virus T. La idea de los desarrolladores es ofrecernos una nueva perspectiva de lo ocurrido en la segunda parte de esta saga, una de las entregas más queridas por sus seguidores.

El sistema de juego volverá a ser sobre raíles, es decir, que los personajes se moverán por sí mismos y nosotros solo nos ocuparemos de apuntar y disparar. Pero el título traerá alguna que otra novedad, como el hecho de que la dificultad sea autoajustable al nivel del jugador, un apartado gráfico más elaborado, la incorporación de una ambientación aún más terrorífica y, por lo visto, una mayor longevidad. Después de lo bien que nos lo pasamos con el anterior RE: The Umbrella Chronicles, estamos realmente ansiosos por probar este nuevo título de la saga.

EL DRAGÓN SE HACE PORTÁTIL

BLUE DRAGON +



El fantástico juego de rol de Mistwalker, Blue Dragon, que tan buenos ratos hizo pasar a los usuarios de Xbox 360 va a aparecer muy pronto en Nintendo DS. En esta secuela, que continuará la trama del primer Blue Dragon, seguiremos disfrutando con la compañía de Shu y sus amigos, personajes que volverán a llevar el estilo inconfundible de Akira Toriyama, el creador de la saga Dragon Ball.
Aparte de presentar una historia muy trabajada (que además se irá desgranando mediante increíbles secuencias de vídeo), Blue Dragon + nos ofrecerá unos combates muy tácticos, multitud de personajes con los que dialogar y variopintos escenarios que habrá que explorar a fondo. Dichos entornos poseerán una calidad altísima y, mientras les investiguemos, unas preciosas melodías amenizarán nuestros oídos. Blue Dragon + es uno de los RPG más esperados para la portátil de Nintendo. ¡Esperamos que cumpla con todas las expectativas!





UNA APUESTA POR LO CLÁSICO

KING OF FIGHTERS XII

Desde hace escasas semanas Capcom ha hecho temblar los cimientos de los juegos de lucha con la llegada de Street Fighter IV, convirtiéndose sin ninguna duda en el nuevo referente del género. Con este título la compañía nipona ha combinado una jugabilidad clásica con gráficos soberbios en 3D, senda que SNK no piensa seguir con su nuevo King of Fighters XII.

La fantástica saga de lucha, que está considerada como una de las más sobresalientes de todos los tiempos, va a mantener su enfoque 2D clásico, algo que a nosotros nos parece una idea genial. Esta apuesta por lo clásico no solo se dejará notar en su desarrollo y sistema de lucha, sino también en lo que concierne al entorno gráfico. Lejos de dar el salto a las tres dimensiones, lo que SNK tiene pensado es dar un paso más allá en lo que se refiere a entornos gráficos bidimensionales. Tanto es así que todos los entornos y luchadores serán diseñados desde cero para aprovechar al máximo las nuevas tecnologías. Esta apuesta por la renovación tendrá un precio, y es que la nómina de luchadores "solo" ascenderá a 20 representantes, una cifra baja para lo que nos tiene acostumbrados esta saga. La razón de esta reducción de plantel es que, como los grafistas deben rehacer por completo todos los diseños y las animaciones de los personajes, no van a tener tiempo material de tener listos a más personajes. Así de sencillo. Pero creednos si os decimos que este pequeño sacrificio merecerá la pena, pues a tenor de lo visto King of Fighters XII va a ser el arcade de lucha 2D más vistoso y espectacular jamás concebido. El título acaba de hacer su debut (y con un éxito considerable) en los salones recreativos, y se espera que SNK tenga lista su adaptación a PlayStation 3 y Xbox 360 este verano.

MÁS ROL PARA NINTENDO DS

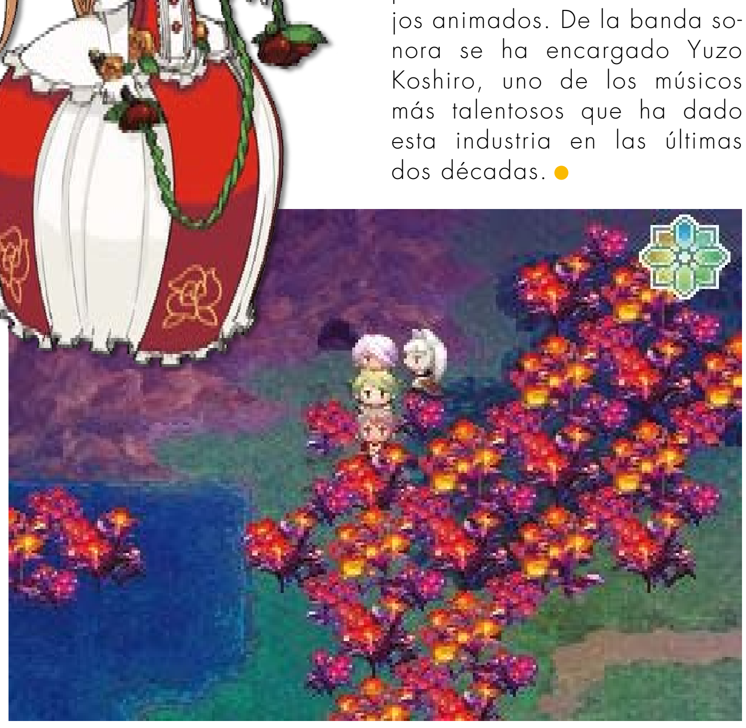
THE 7TH DRAGON



SEGA acaba de lanzar en Japón un nuevo y prometedor juego de rol para Nintendo DS, The 7th Dragon, título que esperamos que llegue a nuestro país a final de año. Bajo este nombre se esconde una aventura de ambientación medieval en la que un grupo de muchachos deben combatir contra bestias salvajes que asolan sus tierras.

Al comienzo del juego es posible escoger la clase de nuestros personajes, desde poderosos guerreros a elegantes magos. Los protagonistas poseen unas habilidades u otras, aptitudes que hay que emplear con sabiduría durante las batallas que tienen lugar por turnos.

En cuanto a su planteamiento gráfico SEGA ha dotado al título de una gran personalidad y disfrutamos de escenarios muy vistosos de corte realista que contrastan con la apariencia de los protagonistas, que parecen extraídos de los dibujos animados. De la banda sonora se ha encargado Yuzo Koshiro, uno de los músicos más talentosos que ha dado esta industria en las últimas dos décadas.





BOXEADORES REALES

FIGHT NIGHT ROUND 4

El gran Muhammad Ali, Mike Tyson, Sugar Ray Leonard y el resto de los mejores pugilistas de la historia van a volver a desafiar este mismo año a los jugadores más osados de PlayStation 3 y Xbox 360. EA Sports ya se encuentra en plena fase de desarrollo de Fight Night Round 4, la esperada nueva entrega del mejor simulador de boxeo existente en el mercado.

Uno de los aspectos en los que más se está trabajando en Fight Night 4 es en la física de los púgiles. Aún no sabemos cómo se las apañarán para conseguirlo, pero la intención de los desarrolladores es que en el juego desaparezcan por completo fallos técnicos muy comunes en este tipo de títulos, como el "clipping" o errores en el sistema de detección de colisiones. Y por supuesto también están esmerándose para que el aspecto de los boxeadores sea lo más fehaciente posible. Durante los combates veremos cómo estos romperán a sudar, sus músculos se estirarán y contraerán en función de sus movimientos y nunca contemplaremos empalmes en sus animaciones. Y para que cada pelea fluya a un ritmo muy dinámico el título correrá a una media de 60 cuadros de animación por segundo, una auténtica delicia.

El sistema de control se verá un tanto modificado en relación a la pasada edición de Fight Night, que apareció hace casi 4 años, para que sea más cómodo y fluido. Y en cuanto a los modos de juego veremos un buen número de ellos, incluyendo el flamante modo Legacy (que será el equivalente a la clásica modalidad Carrera) que nos deparará horas y horas de juego. Fight Night Round 4 tiene todas las papeletas de pasar a convertirse en el nuevo rey de los simuladores de boxeo en cuanto aparezca en el mercado este mismo año.

UN "SWING" INMEJORABLE

TIGER WOODS PGA TOUR 2010



El mejor golfista del mundo, Tiger Woods, va a volver a protagonizar un simulador de golf increíblemente realista en casi todas las plataformas de juego actuales. Tiger Woods PGA Tour 2010 nos permitirá practicar nuestro "swing" en una amplia colección de campos, incluyendo algunos totalmente nuevos como los integrados en el prestigioso US Open. La recreación de todos los campos y golfistas será impresionante, destacando especialmente el acabado gráfico que presentarán las versiones destinadas a las máquinas más potentes, PS3 y Xbox 360.

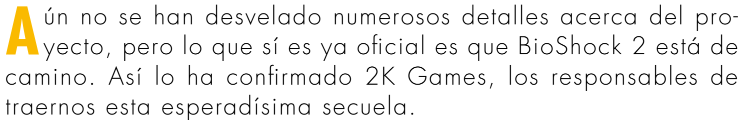
El control también experimentará mejoras y será aún más preciso que de costumbre. Esta cualidad se verá mejor reflejada en la edición para Wii, debido a que el título será compatible con el nuevo periférico MotionPlus. Gracias a este pequeño aparato –que se acoplará a la parte inferior del Wiimote- nuestros movimientos se verán trasladados fielmente a la pantalla, incluyendo los pequeños giros de muñeca que realicemos para imprimir efectos a la pelota. El título aparecerá después del verano.



UNA ESPERADA CONTINUACIÓN

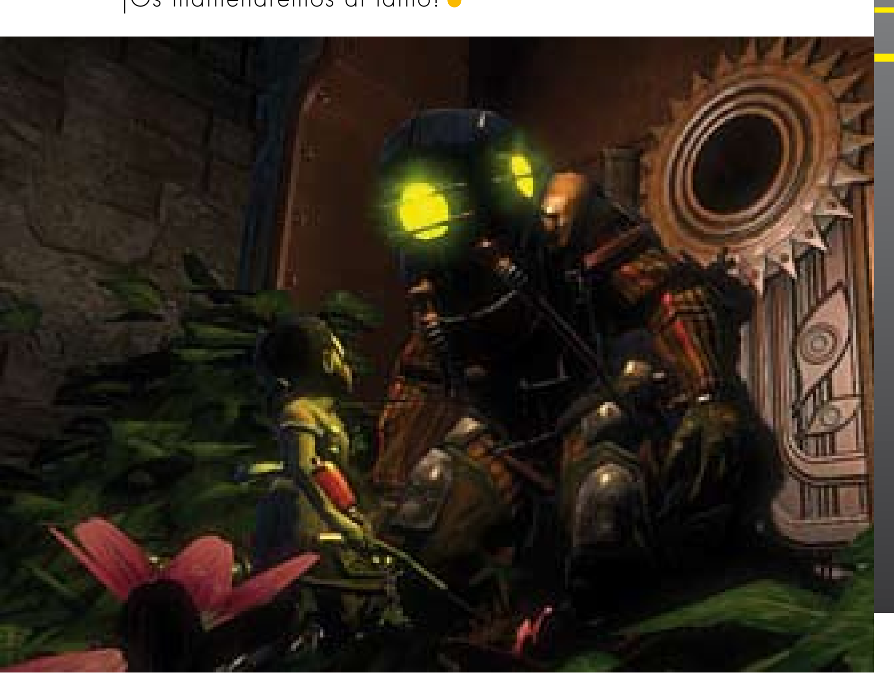
BIOSHOCK 2





Aún no se han desvelado numerosos detalles acerca del proyecto, pero lo que sí es ya oficial es que BioShock 2 está de camino. Así lo ha confirmado 2K Games, los responsables de traernos esta esperadísima secuela.

BioShock, a pesar de llevar ya un buen período de tiempo en el mercado, sigue siendo uno de los mejores scooters en primera persona del mercado. Esta aventura recibió múltiples alabanzas por la prensa especializada y usuarios, destacando su fenomenal ambientación, el atractivo sistema de juego y la gran variedad de poderes que podía llegar a utilizar el protagonista. Bien, pues esta segunda parte promete traernos nuevos enemigos, escenarios aún más amplios y detallados y, ¡sorpresa!, modalidades multijugador. El título estará listo para después del verano y será editado en los formatos PS3, Xbox 360 y PC. ¡Os mantendremos al tanto!



MÁS PUZZLES, MÁS AVENTURA, MÁS DIVERSIÓN

PROFESOR LAYTON AND THE DEVIL FLUTE

Nintendo se anotó un buen tanto el año pasado distribuyendo en nuestro país la genial aventura de misterio y puzzles Profesor Layton y la Villa Misteriosa. Este título causó furor entre los usuarios japoneses de Nintendo DS pero, dada su curiosa propuesta de juego, era una incógnita que esta fuera a funcionar igual de bien dentro de nuestras fronteras. Pero por suerte así fue, lo que va a propiciar que vayamos a poder disfrutar de su continuación.

Como en el original, en esta aventura tendremos que resolver una generosa cantidad de enigmas para avanzar. Muchos de ellos pondrán a prueba nuestra lógica, capacidad numérica y de razonamiento, por lo que el título volverá a ser el más indicado para los amantes de los retos mentales. En cuanto a su argumento, este se desarrollará tres años antes de los acontecimientos que tuvieron lugar en el original Profesor Layton y la Villa Misteriosa, por lo que conoceremos nuevos detalles acerca de Luke y del propio profesor. Ambos personajes entablarán amistad con Remi Altiwa, una joven muy locuaz que se unirá a las aventuras de la pareja. El trío protagonista deberá resolver el misterio que rodea a un nuevo pueblo, que se haya bajo la amenaza de un gigante que pretende destruirla.

El planteamiento gráfico seguirá los mismos derroteros de la serie, con personajes de estilo similar al que muestran los dibujos animados y localizaciones variadas y bien representadas con las que podremos interactuar. En fin, que a pesar de no contar con demasiadas novedades importantes en lo que a la mecánica de juego se refiere, esta nueva entrega de las aventuras del profesor Layton seguro que vuelven a encandilar a los usuarios de Nintendo DS. Level 5 –sus desarrolladores- no suelen decepcionarnos. ●



www.n-gage.com

avanza



dirige



aplasta



invade











La más divertida de las guerras.

Toma el mando de un ejército de simpáticos gusanos y acaba con tus invertebrados enemigos. Worms World Party™ pone en tus manos armas como la Super Oveja y la Granada Holy para que, gracias a la opción multijugador a tiempo real, puedas librar batallas en espectaculares escenarios y hacer que el mundo sea dominado por estos locos guerreros. Sé mejor estratega que los demás y llévate la gloria. Entra en www.n-gage.com para descargarte gratis la demo, comprar el juego completo y conocer las últimas novedades. Sólo con N-Gage.





VUELVE LA PAREJA MÁS EXPLOSIVA

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY



El primer Army of Two, la aventura de acción de Electronic Arts basada en la colaboración de dos personajes, dejó un grato recuerdo en la memoria de muchos jugadores. Por eso estamos tan contentos de que Salem y Ríos, el dúo protagonista, vayan a volver este invierno con una nueva misión que se desarrollará en Shangai, China.

Por diversas circunstancias la pareja se verá metida en un lío de épicas dimensiones, y para salir con vida deberá cooperar codo con codo para acabar a tiro limpio con los numerosos adversarios que saldrán a su encuentro. EA Montreal está creando una aventura aún más sorprendente y mejor realizada que la original y que aparecerá en los formatos PS3, Xbox 360 y PSP. Y además vendrá cargada de novedades, incluyendo un sistema de colaboración mucho más profundo, mejores gráficos, más movimientos para los protagonistas y nuevas armas.



VUELVE EL CIRCO DE LA VELOCIDAD

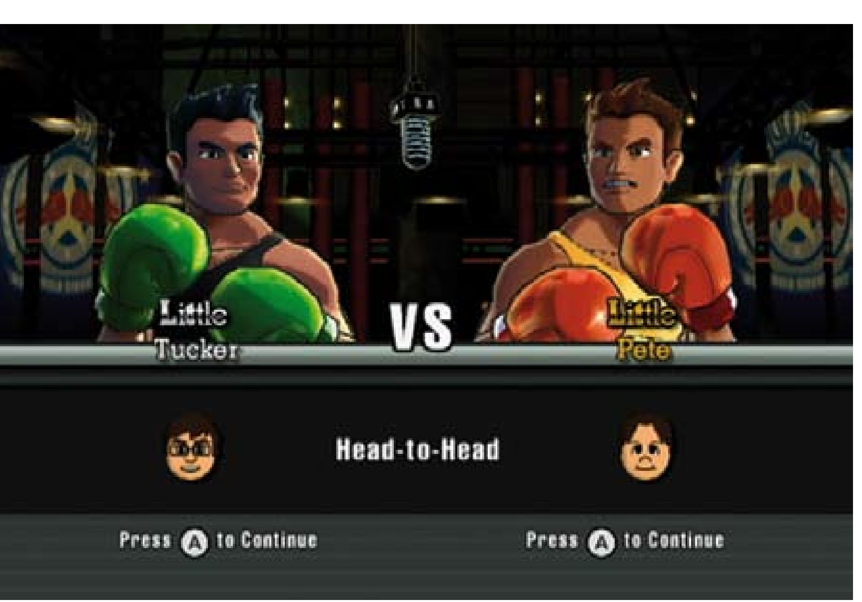
FORMULA 1 2009

Qué ganas teníamos los buenos aficionados a la Fórmula 1 de volver a disfrutar de un simulador de esta misma especialidad deportiva. Codemasters se ha hecho con los derechos de dicha competición, lo cual es una magnífica noticia dada su alta cualificación para desarrollar títulos de este mismo género. Esta misma compañía ya ha firmado auténticas maravillas como GRID o Colin McRae DiRT, y pretende repetir éxito con Formula 1 2009, título que será lanzado este mismo otoño en Wii y PSP y en el 2010 en el resto de formatos.
Fernando Alonso, Lewis Hamilton, Jenson Button o Kimi Raikkonen serán algunos de los pilotos oficiales que se darán cita en el juego, y podremos ponernos a los mandos de sus monoplazas para recorrer los trazados a más de 300 kilómetros por hora. Por supuesto se incluirán todos los recorridos que forman parte de la competición, desde el Gran Premio de Bahrein al espectacular GP de Singapur que tiene lugar al anochecer. Codemasters está preparando múltiples opciones para que el título sea apto para todo tipo de jugadores. Los más expertos podrán salir al asfalto sin ningún tipo de ayudas en la conducción, mientras que los pilotos noveles podrán optar por que la CPU les indique la trazada idónea en cada curva, ayudas en el frenado, etc. Los modos de juego también serán muy variados, pudiendo desafiar al resto de pilotos y vivir el mundial completo a participar en modalidades multijugador offline y online (salvo en Wii, que en principio solo contará con modo pantalla partida). Y gracias al motor gráfico EGO que tan buenos resultados ha dado a Codemasters, disfrutaremos de un entorno visual sobresaliente. El circo de la Formula 1 está cerca de volver a nuestras consolas y PC. ¡Lo estamos deseando!



PASIÓN POR EL BOXEO

PUNCH-OUT



Se ha hecho de rogar más de lo que sus seguidores pudieran haber imaginado, ¡15 años!, pero por fin Nintendo se ha animado a dar continuidad a una de sus series de culto más veteranas, Punch-Out. Este juego de boxeo siempre ha destacado por su increíble jugabilidad y vertiente arcade, donde asumiendo el papel de un boxeador novato, Little Mac, debíamos ir escalando posiciones en el ranking derrotando a rivales cada vez más duros y estrafalarios. Esa misma propuesta es la que van a poder disfrutar los usuarios de Wii en breve, añadiendo al asunto un control soberbio que seguirá las directrices marcadas por el minijuego de boxeo incluido en Wii Sports.

En cuanto a su presentación gráfica, a pesar de ser un juego 3D Nintendo dotará a los personajes de un aspecto en plan dibujos animados total similar a lo visto en anteriores ediciones de Punch-Out. Los más veteranos seguro que ya están deseando volver a subir al cuadrilátero junto a Little Mac. ●





KIMERA & FOLEY
MERCHANDISING
S★T★O★R★E★S
Todo el merchandising de cine lo tienes aquí.
Visítanos en
www.kimerayfoley.com
91 151 16 24
info@kimerayfoley.com

UN CLÁSICO REVITALIZADO

A BOY AND HIS BLOB



Aunque no fue el título más popular del mundo, muchos recordamos con cariño A Boy and His Blob. Este título fue uno de los mejores juegos de plataformas jamás realizados para NES y, 20 años más tarde, el clásico va a regresar a Wii.

Como el original, esta nueva edición estará protagonizada por un chaval y su inseparable amigo Blob, un ser de aspecto gelatinoso que podrá transformarse en diferentes objetos. Estas transformaciones (paracaídas, pelota...) serán básicas para que la pareja pueda avanzar por los niveles, que presentarán ciertas dificultades a modo de pequeños puzzles.

Toda la aventura mostrará un look 2D muy refrescante. Todas las animaciones de los personajes estarán hechas a mano y los decorados rezumarán vida, dando como resultado un título muy bonito y con un "appeal" especial. A Boy and His Blob es un juego que nos ha recordado viejos tiempos y que puede suponer un soplo de aire fresco para el catálogo de Wii.



Batman: Arkham Asylum

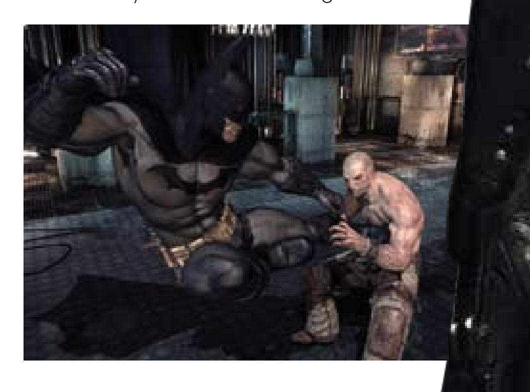
UN MURCIÉLAGO EN UN PSIQUIÁTRICO

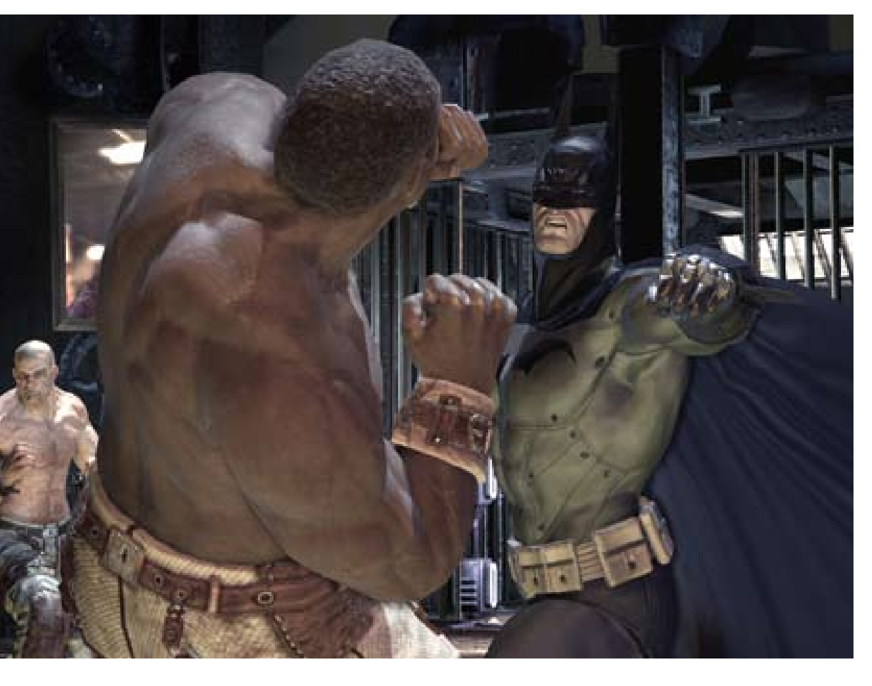
Desarrollador: Rockseady Studios
Género: Acción
Fecha salida: Junio
Distribuidor: Koch Media
Plataforma: PS3, Xbox 360, PC
Web: www.batmanarkhamasylum.com

No hace demasiado tiempo, cada vez que una compañía anunciaba un título basado en algún personaje del mundo del cómic muchos jugadores nos echábamos a temblar: la gran mayoría de estos productos terminaban por ser un auténtico fiasco. Pero por fortuna los tiempos están cambiando y los desarrolladores cada vez cuidan más la calidad de estas jugosísimas licencias, como va a ser el caso de Rocksteady Studios y su nueva creación Batman: Arkham Asylum.

Hemos tenido la suerte de poder probar el título y podemos deciros claramente y sin riesgo a equivocarnos que va a ser una aventura de acción realmente buena en todos los aspectos. El argumento, escrito por el galardonado









Paul Dini, no puede ser más atractivo. Durante la secuencia introductoria vemos cómo el Hombre Murciélago lleva a su archienemigo Joker a Arkham, un centro penitenciario/manicomio de alta seguridad donde se hayan retenidos la peor calaña de Gotham City. Allí se encuentran tipos tan peligrosos como Cocodrilo Asesino, el Pingüino, Hiedra Venenosa o el Espantapájaros, villanos que desde luego no sienten ningún cariño hacia nuestro héroe. Durante su encierro en dichas instalaciones, Joker se las apaña para deshacerse de los guardias que le custodian y acaba por tomar el control del recinto. Evidentemente todo esto no es fruto de la casualidad, ya que Joker tenía bien pensada esta trampa para vengarse y deshacerse de una vez por todas de Batman.

Así es como arrancará esta trepidante aventura de acción en tercera persona, en la que nuestra meta será la de sobrevivir a los constantes peligros que acechan en el interior de Arkham y atrapar a la sabandija de Joker. Pero para salir con vida de esta encerrona tendremos que utilizar todas las habilidades, fuerza y gadgets de los que dispone Batman, comenzando por sus sobresalientes aptitudes para el combate cuerpo a cuerpo. Las peleas serán muy abundantes durante la aventura, teniendo que hacer frente a multitud de enemigos que normalmente nos atacarán en grupo. Para ello Rocksteady Studios está creando un sistema de control muy intuitivo y bastante flexible que nos permitirá llevar a cabo patadas, puñetazos y acciones especiales (como dejar aturdidos a los rivales durante unos instantes) con relativa sencillez. Sin embargo, las cosas se pondrán mucho más feas cuando estos rivales vayan armados con automáticas u objetos semejantes, momentos en los que habrá que analizar bien la situación y echar mano de las múltiples "herramientas" de trabajo de Batman. Objetos como los Batarang (una especie de estrellas Ninja con forma de murciélago), el gancho, la capa o el visor de rayos X nos facilitarán mucho la tarea para reducir a dichos adversarios, teniendo que actuar muchas veces con cautela y en sigilo.

La ambientación respetará al máximo los comics de DC en todos los aspectos. La recreación tanto de Batman como del resto de los personajes protagonistas os pondrá los pelos de punta por su logrado realismo. A nosotros nos ha llamado especialmente la atención el grado de detalle con que van a estar representados tanto el traje de Batman como el rostro y las expresiones faciales de Joker. Ver para creer. Y en cuanto a la representación de Arkham, las instalaciones serán tan oscuras y lóbregas que conseguirán haceros estremecer en más de una ocasión. Y si a todo esto le unimos un doblaje en castellano de entidad, el resultado final no puede ser otro: Batman Arkham Asylum va a ser una aventura de acción que va a hacer justicia a uno de los héroes más queridos por todos nosotros.

■ Sergio Martín









Tales of Vesperia

RELATOS DE FANTASÍA

Desarrollador: Namco-Bandai	**Distribuidor:** Atarl
Género: Juego de Rol	**Plataforma:** Xbox 360
Fecha salida: Junio	**Web:** www.namcobandaigames.com

La popular saga de juegos de rol Tales of va a regresar a principios del verano a Xbox 360 con el episodio Tales of Vesperia. Esta nueva entrega, que ya ha aparecido tanto en Japón como en Estados Unidos, viene precedida de muy buenas críticas por lo que los fans de los RPG no deben dejar pasarlo por alto.

La trama arrancará el mismo día en el que un ladrón hurtará el llamado Blastia, una tecnología vital para las clases bajas de la tierra de Lumireis ya que abastece de agua a sus habitantes. A consecuencia de este robo pronto se encontrarán varios de los protagonistas de Tales of Vesperia, como Yuri y su perro Repede, Estelle, Karol y Rita, personajes que se verán inmersos en un problema de enormes dimensiones.

Como ya es norma habitual en la serie (al menos en los últimos tiempos), los combates se desarrollarán en tiempo real y los personajes que tomen parte en las batallas podrán realizar una amplísima gama de acciones. Dichos combates resultarán muy fluidos y espectaculares, especialmente cuando tengamos que plantar cara a alguno de los muchos jefes finales que se dejarán ver a lo largo del juego. Junto a este magnífico sistema de peleas, Tales of Vesperia presentará otra estupenda cualidad: un apartado gráfico sencillamente soberbio. Namco-Bandai aprovechará el potencial de Xbox 360 para presentar, por primera vez en la saga, un acabado técnico en HD totalmente deslumbrante. Más que un juego, Tales of Vesperia parecerá una película de animación de entidad, siendo una auténtico deleite para los sentidos. Ya quedan muy pocos días para que Tales of Vesperia haga muy felices a los usuarios de Xbox 360, jugadores que están acostumbrados a disfrutar de muy buenos títulos de este mismo corte.

■ Shy Guy









Another Code: R Más Allá de la Memoria

EL CÓDIGO DE LA AVENTURA

Desarrollador: Cing	**Distribuidor:** Nintendo
Género: Aventura	**Plataforma:** Wii
Fecha salida: Junio	**Web:** www.nintendo.es

El estudio Cing dio vida a una excelente aventura gráfica diseñada para Nintendo DS, Another Code, que fue muy bien recibida por la crítica especializada. Esto ha propiciado que el mismo estudio creara una nueva entrega destinada a Wii, consola que no cuenta con un catálogo muy prolífico en este tipo de producciones.

La protagonista volverá a ser la bella Ashley Mizuki, chica que seguirá tras el rastro de su madre desaparecida. Como sucedió con el original, a lo largo de la aventura la protagonista seguirá siendo objeto de diversos "flashbacks". A través de estas imágenes, Ashley irá encontrando distintas pistas que la permitirán ir avanzando. Pero para dar con la clave de los múltiples puzzles que nos aguardan en Another Code: R Más Allá de la Memoria no nos valdrá solo con eso. Los distintos personajes con los que nos toparemos estarán muy dispuestos a charlar con nosotros. Y estas charlas serán fundamentales para dar con la clave de ciertos enigmas o para tener claro nuestro próximo movimiento. La pantalla táctil y la stylus de Nintendo DS dejarán paso esta vez al Wiimote, mando con el que tendremos que interactuar de varias formas distintas para superar los puzzles y pequeños minijuegos. Cualquier usuario podrá hacerse con el control rápidamente, ya que el juego está pensado para atraer a todos aquellos que no suelen jugar a este tipo de aventuras.

La estética de Another Code: R Más Allá de la Memoria recordará la línea marcada por sus encarnaciones en Nintendo DS, aunque lucirá un aspecto más bello y detallado que nunca. Más que un juego, parecerá una serie de animación japonesa, con personajes muy expresivos y entornos muy variados tanto zonas abiertas como otras interiores. Muchos usuarios de Wii están deseando poder disfrutar de una gran aventura y, por lo que parece, Another Code: R Más Allá de la Memoria va a ser precisamente eso.

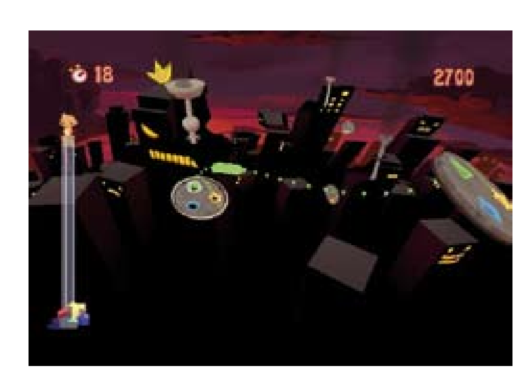
Hugo Sánchez











Roogoo: Twisted Towers

UN PUZZLE ENCANTADOR

sarrollador: Spidermonk	Distribuidor: Koch Media
enero: Puzzles	Plataforma: Wii
alida: Primavera	Web: www.spidermonk.com

Algunos jugadores ya hemos disfrutado de este gran juego de puzzles en otros formatos, como pueden ser PC o Xbox 360. Y dentro de muy poco va a llegar el turno a los usuarios de Wii de echarle el guante a Roogoo, título con el que seguro que pasarán buenos ratos a poco que les gusten este tipo de producciones.

La propuesta del juego será bastante sencilla, como es norma habitual en los juegos de puzzles. Desde la parte superior de la pantalla irán cayendo meteoritos que tendrán una forma (y color) determinados como estrellas, cuadrados, círculos y demás. Nuestra labor será hacerlos coincidir con los agujeros correspondientes que se encontrarán en una serie de discos giratorios, teniendo que reunir una cantidad establecida para superar cada fase. Más sencillo, imposible. Pero para añadir más picante al asunto el título nos irá planteando distintas trabas que aumentarán la dificultad y la diversión progresivamente. Conforme avancemos notaremos cómo los bloques van precipitándose con mayor celeridad, la variedad de estos y su número aumenta y, en ocasiones, ciertos enemigos taparán momentáneamente los agujeros por los que tendremos que ir introduciendo los meteoritos. Para solucionar este último problema habrá que hacer uso del sensor de movimientos del Wiimote, apuntando directamente a los rivales que aparezcan en pantalla para propinarles un justo "castigo".

El título presentará varios modos de juego diferentes, desde un largo modo historia a opciones multijugador offline, por lo que tendremos aseguradas muchas semanas de diversión. Gráficamente mostrará un aspecto muy alegre y desenfadado, con escenarios rebosantes de vida y color y personajes muy "cucos". Roogoo: Twisted Towers aparecerá en breve en Wii a un precio muy sugerente, si bien los usuarios de Nintendo DS también podrán disfrutar de una versión muy similar llamada Roogoo: Attack que saldrá en las mismas fechas.

■ Shy Guy




WWW.STAROCEANGAME.COM
STAR OCEAN®
THE LAST HOPE™
12+
www.pegi.info
SQUARE ENIX®
© 2009 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. Desarrollado por tri-Ace Inc. STAR OCEAN y THE LAST HOPE son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd.
SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Holdings Co., Ltd. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
XBOX LIVE
Jump in.
XBOX 360.





ArmA II

REALISMO BÉLICO

Desarrollador: Bohemia Interactive
Género: Acción bélica
Fecha salida: 19 junio
Distribuidor: Digital Bros
Plataforma: PC, Xbox360, PS3
Web: http://www.arma2.com/

Los checos de Bohemia Interactive lo han vuelto a hacer, tras su aclamado simulador bélico por excelencia inaugurado en la primera parte, ahora nos llega su secuela que pretende ahondar mucho más en ese realismo, casi enfermizo, pero sumamente fiel a los conflictos sucedidos en la realidad. ArmA II tiene personalidad propia, y lejos de compararse con otros exponentes del género como Call of Duty, construye un camino alternativo en el género bautizándolo como un simulador de combate sin más, donde un solo paso en falso puede llevarnos a morder el polvo sin posibilidad de reacción.

Este nuevo atrevimiento de los checos con la serie tiene un gran avance respecto a su antecesor, concentrado una vez más en potenciar ese realismo, que lamentablemente venía viciado por una IA poco eficiente en su primera toma. Por suerte una de las principales mejoras con las que contará este ArmA II es una mejorada IA tanto de nuestro grupo como el de los enemigos, que van





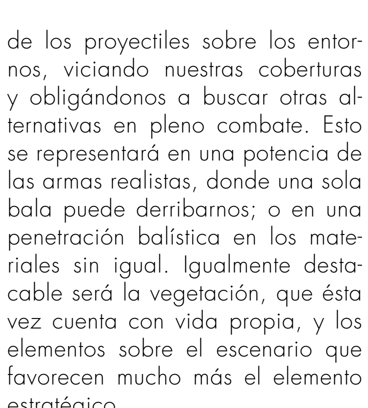


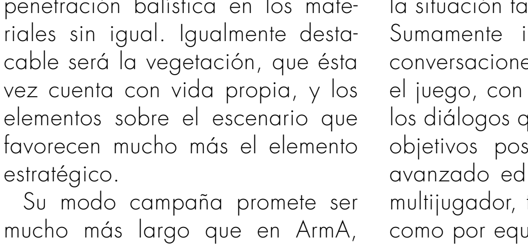




a hacer la experiencia de juego mucho más realista y por lo tanto fiel a la realidad. La fidelidad vista en su primer juego se mantiene y se potencia en aspectos como en un mayor número de armas, vehículos – tanto de tierra, mar y aire- y soldados, ideando un conjunto que representa fielmente toda la esencia bélica. Además tendremos al alcance una enciclopedia andante sobre características propias e históricas de agradecer sobre todo para los puristas.

Otras de las mejoras que nos traerá es una mejorada física de los proyectiles sobre los entornos, viciando nuestras coberturas y obligándonos a buscar otras alternativas en pleno combate. Esto se representará en una potencia de las armas realistas, donde una sola bala puede derribarnos; o en una penetración balística en los materiales sin igual. Igualmente destacable será la vegetación, que ésta vez cuenta con vida propia, y los elementos sobre el escenario que favorecen mucho más el elemento estratégico.





Su modo campaña promete ser mucho más largo que en ArmA, con objetivos no lineales y variados para dar un sentido de frescura al desarrollo. El juego mezclará elementos en su acción permitiéndonos gestionar multitud de recursos en plena misión con objetivos de toda índole bajo una recreación de la situación tan realista como cruel. Sumamente importante serán las conversaciones que tengamos en el juego, con varias alternativas en los diálogos que pueden corromper objetivos posteriores. También su avanzado editor de misiones y su multijugador, tanto por cooperativo como por equipos, son balas en la recámara con hasta 225 km cuadrados de disfrute.

Nuestro primer contacto con ArmA II ha sido muy positivo, viendo esa declaración de intenciones de la gente de Bohemia muy bien plasmada en el juego, y en una recreación totalmente fiel tanto en vehículos, armas, soldados, escenarios y desarrollo que nos extasian bajo esa crudeza que desprende la guerra. ArmA II se prepara para comenzar la batalla en PC, Xbox360 y PS3. Vive la guerra desde una visión solo experimentada desde la realidad.

David Hernández











Battlestations: Pacific

SUMÉRGETE EN LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Desarrollador: Stainless Steel/ Eidos
Género: Acción / Estrategia
Fecha salida: Verano
Distribuidor: Koch Media
Plataforma: PC, Xbox 360, PS3
Web: www.battlestations.net

El año pasado comprobamos cómo Battlestations: Midway conseguía llamar nuestra atención gracias a una equilibrada mezcla entre estrategia y acción. Ahora Stainless Steel trabaja en la secuela de este notable título que llegará al mercado con bajo el nombre de Battlestations: Pacific.

Volveremos a encontrarnos con una jugabilidad basada en la acción en tiempo real, aunque contará con un componente de estrategia que hará del conjunto un juego variado y profundo, alejándolo de los clásicos títulos de guerra. De nuevo, la historia estará ambientada en la Segunda Guerra Mundial y podremos jugar dos campañas distintas. Por un lado tendremos el bando de los americanos, donde retomaremos la historia que ya vimos en el primer Battlestations. En cuanto al otro bando, el de los japoneses, se centrará en la mítica batalla de Pearl Harbor y lucharemos tomando el control de la Flota Imperial japonesa. En total contará con 28 misiones y 21 unidades nuevas entre las que se encontrará el famoso avión suicida Ohka, que utilizaron los kamikazes japoneses durante la última gran guerra.

Las batallas serán épicas con aviones por todos lados cayendo despedazados sobre el océano, y barcos hundiéndose a nuestro alrededor. A nivel jugable tendremos que planificar nuestra estrategia desde todos los flancos, ya que podremos controlar unidades aéreas así como barcos y submarinos. Un detalle que nos encanta y que ya se incluía en el primer Battlestations es que podremos seleccionar cualquiera de nuestras unidades y observar la contienda desde una cámara en primera persona. Entre las novedades se incluirán acciones como lanzar escuadrones de paracaidistas o cubrir el desembarco en tierra de nuestras lanchas. También será posible capturar lugares clave con nuestros batallones para apoyar nuestra estrategia ofensiva. Además el estudio de desarrollo ha prometido darle más importancia y profundidad al modo online para conseguir una experiencia que, en su conjunto, se presentará más emocionante y completa.

■ Hugo Sánchez











Cross Edge

CRUCE DE SAGAS

Desarrollador: NIS	Distribuidor: Digital Bros
Género: Juego de Rol	Plataforma: PS3
Fecha salida: Junio	Web: www.digital-bros.es

Muchos ya habíamos perdido la esperanza de que Cross Edge fuera a ser distribuido en nuestro país, pues fue lanzado en Japón hace ya bastantes meses. Pero Digital Bros se ha hecho con los oportunos derechos de distribución de esta creación de Nippon Ichi en exclusiva para PS3 y piensan comercializarlo en las próximas semanas.

Cross Edge es un atípico juego de rol que va a contar con un elemento muy especial: un elenco de personajes único. Sí, porque NIS ha unido fuerzas con otras compañías como Capcom, Idea Factory, Namco-Bandai y Gust para dar vida a una aventura en la que van a aparecer personajes de sagas tan conocidas como DarkStalkers, Disgaea, Ar Tonelico o Atelier. Dichos personajes poseerán un "look" de marcada influencia japonesa y aunque el entorno gráfico no explotará ni por asomo las posibilidades técnicas de la consola de Sony, poseerá una personalidad y encanto únicos.

El argumento nos situará en un mundo ficticio en el que las almas de los habitantes serán consumidas constantemente. Nuestra meta será impedir dicha tendencia, teniendo que viajar de un mundo a otro en compañía de personajes como Morrigan, Felicia, Etna, Marlone o Prinny. Y como en todo juego de rol de corte clásico, los numerosos combates se desenvolverán por turnos, pudiendo incluso propinar secuencias de combos a los rivales. Otras cualidades destacables las encontraremos en la fantástica banda sonora que nos acompañará durante toda la aventura (que poseerá una considerable duración) y en el gran sentido del humor que destilarán la mayoría de los personajes. Cross Edge va a ser un RPG muy diferente al que estamos acostumbrados a disfrutar en estas tierras, título que además poseerá un marcado aire oriental.

■Shy Guy



















Más de
240 tiendas
en toda España
www.game.es

















Más de
240 tiendas
en toda España
www.game.es















Más de
240 tiendas
en toda España
www.game.es




Age of Pirates 2
City of Abandoned Ships
venta exclusiva tiendas GAME
Promoción limitada a 700 uds.
No acumulable a otras ofertas o promociones.


Pain
venta exclusiva tiendas GAME
por sólo 29,95 €
Promoción limitada a 2.000 uds.
No acumulable a otras ofertas o promociones.


Infamous + acceso Beta Uncharted 2
gratis
Exclusiva GAME
La beta estará activa del 3 al 27 de Junio.
Promoción limitada a 6.000 unidades. No acumulable a otras ofertas o promociones.


Reserva Prototype + reloj exclusivo G-Shock
Exclusiva GAME
POR 30€+
Fecha estimada de lanzamiento: 12/06/09.
Promoción limitada a 300 uds. No acumulable a otras ofertas o promociones.

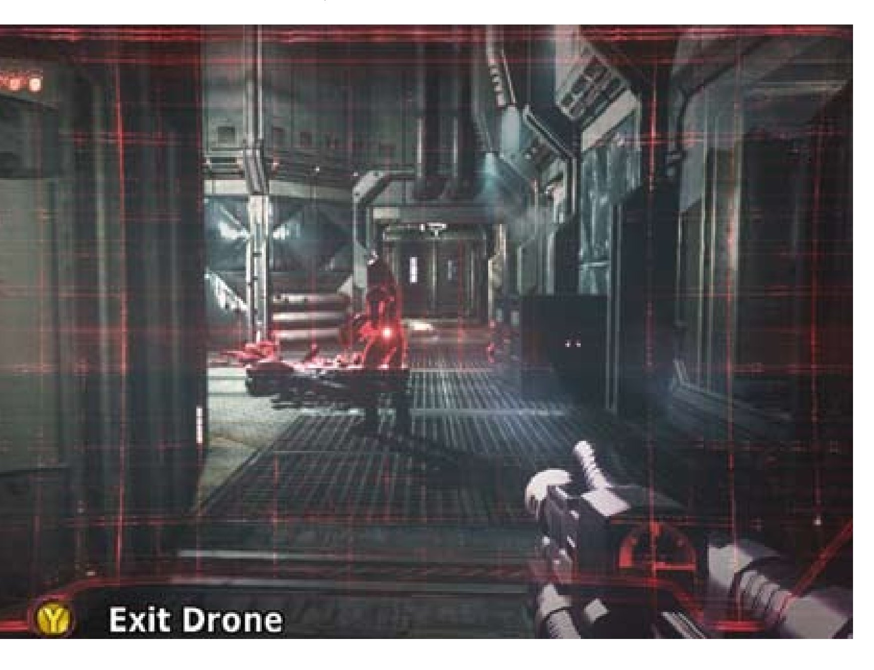

CENTRO MAIL


GAME
Más de 240 tiendas en toda España
www.game.es


GAME
Tu especialista en videojuegos

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

RIDDICK EN ESTADO PURO





Tras el memorable Escape From Butcher Bay aparecido hace 5 años para Xbox y PC recibimos su pertinente continuación, tan esperada como sedienta de repetir éxito como su predecesor. La apoteósica primera parte, que exprimía tanto la consola de Microsoft como compatibles, no solo exponía una inyección gráfica de nivel sino que también renovaba jugablemente apostando por un shooter con pinceladas innovadoras como el sigilo en su concepto, la no linealidad e incluso ciertos elementos de estrategia tanto en el enfoque hacía los combates como en la realización del encargo de misiones.

La gente de Starbreeze junto con el estudio creado por el propio Vin Diesel, Tigon Studios, nos traen este nuevo Assault on Dark Athena que actúa como enlace al juego anterior ya que incluye un remake del primero más esta nueva aventura, dando así dos capítulos bien diferenciados en su modo historia. La revisión del primer capítulo conserva toda la esencia que le hizo grande en su tiempo y que incluso hoy día sigue siendo respetado y tremendamente profundo, sin variar ni un ápice el desarrollo impuesto. Lo que sí cambia, y para bien como es evidente, es su apartado técnico aunque su reciclaje gráfico no logra acercarse a las exigencias técnicas actuales. En general tanto los escenarios, como las animaciones y las texturas han mejorado aunque se les exige algo más de dedicación para dar un lavado de cara superior ya que la comparación con su segunda parte le deja bastante lejos.

Por su parte el segundo capítulo continua la historia donde se quedó el primero, pero ésta vez estamos cautivos en una nave espacial con una serie de piratas robóticos. Este nuevo episodio está mucho más enfocado a la acción que el primero, de hecho la profundidad y libertad del primero queda relegada dando un compendio argumental lineal con menos variantes de juego. Este punto puede ser considerado como un paso atrás ya que parte de su personalidad se ha perdido a favor de un enfoque mucho más común y menos especial. Las diferencias técnicas entre ambos capítulos son inmensas, aunque este segundo episodio no se acerca a los shooter punteros que ya han desembarcado en la pre-









sente generación. Los efectos de partículas o el texturizado, a pesar de componer un buen trabajo, no llegan a sorprender como sí hizo su predecesor y a día de hoy este nuevo Riddick no puede presumir de haber alcanzado ningún techo, ni jugable ni grafico.

Lo que no se le va a discutir son los efectos de luz, elemento que es capaz de comunicarse con el jugador para irle ofreciendo alternativas, aprovechándose de la capacidad que tiene Riddick de ver en la oscuridad. Los efectos de sonido cumplen con su principal cometido aunque debemos agradecer la permanencia del doblaje original por la inconfundible voz de Vin Diesel que de haberse traducido a nuestro idioma hubiera perdido parte de ese poder característico del actor original. Si nuestro inglés no es suficiente tenemos los pertinentes subtítulos en castellano para no perder el barco narrativo. La IA de los enemigos, no siendo mala, sí que sigue unos patrones muy comunes ya vistos en el género con lo que pasar las distintas situaciones no es tarea ardua para los jugadores experimentados. La duración del primero rondaba en su tiempo las 15 horas, y este segundo capítulo ofrece una duración similar con lo que parte de la escasa durabilidad achacada de su antecesor queda compensada con esta nueva entrega.

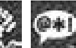
Destacar el simple, pero efectivo modo multijugador que incorpora el título, exponiendo los modos ya sabidos del género como deathmath, captura de bandera o dos para la ocasión como Pitch Black, donde un jugador encarna a Riddick y los otros le deben dar caza o Butcher Bay Riot donde se enfrentan 3 equipos pudiendo adquirir nuevo equipamiento en cada ronda.

Este nuevo juego ofrece un mismo pastel dividido en dos franjas diferenciadas por cinco años. Mientras que la primera es una revisión del grandioso Escape From Butcher Bay con un reciclaje hasta donde se ha podido conservando toda la esencia de su tiempo; en el segundo tenemos la sensación de que no se ha exprimido tan bien la tecnología actual alejándose de la innovación para repetir una fórmula de los FPS ya bastante vista en estos días sin aportar prácticamente nada nuevo al género. En todo caso es una oportunidad única para todos aquellos jugadores que no disfrutaron de la primera parte y para aquellos que la jugaron pero que desean prolongar dicha experiencia hasta un nuevo punto, no tan profundo como lo esperado, pero sumamente bueno. Vuelve Riddick en estado puro.

■David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Starbreeze Studios
Distribuidor: Atari
Género: Shooter, Acción
Multijugador: 1-12
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: Xbox360, PS3, PC
http://atari.com/riddick/

16+  

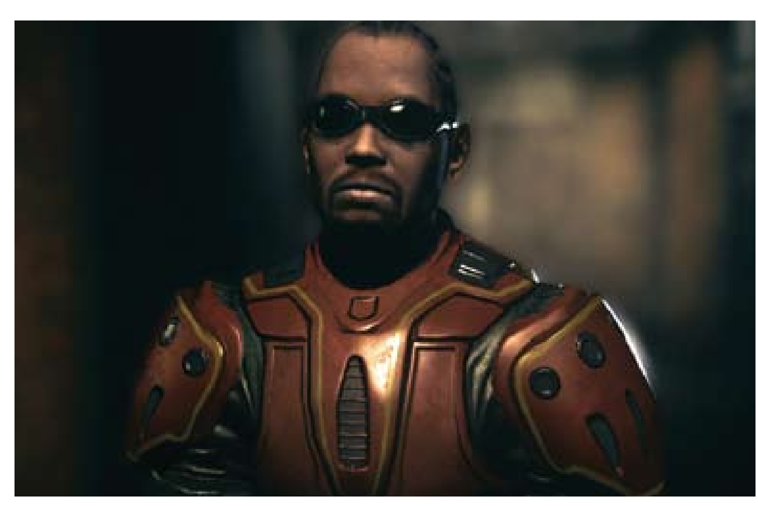
88

Lo mejor
Revivir el primero, sus grandiosos efectos de luz, su multijugador.

Lo peor
Técnicamente es mejorable. El segundo capítulo pierde parte de la esencia del primero.

Nuestra opinión
Las nuevas aventuras de Riddick nos traen dos juegos en uno, la espectacular primera parte mejorada y la segunda, que a pesar de tomar otro camino, sigue ahogándonos con su acción trepidante.









Sacred 2: Fallen Angel

EL ROL ES SAGRADO

Han pasado ya unos cuatro años desde que el Sacred original causara furor entre los usuarios de PC aficionados a los juegos de rol con un gran componente de acción (los llamados Action RPG, vamos). Este tiempo de "relajación" ha permitido a Ascaron –sus creadores- concebir una continuación que se encuentra plenamente a la altura de las circunstancias, título que además ha sido programado tanto para el mercado de PC como para PS3 y Xbox 360.

A pesar de tratarse de una continuación, lo cierto es que los eventos de Sacred 2 transcurren antes de los vividos en el original: ¡concretamente 2000 años antes! Por este motivo las tierras de Ancaria, mundo donde transcurre toda la aventura, no se parecen demasiado a lo que vimos en Sacred. Gracias a los nuevos tiempos y a la tecnología actual las texturas que cubren los decorados muestran un muy buen aspecto, mucho más pulido que antaño, y además el tamaño de Ancaria es increíble. Lo que no ha cambiado tanto es la mecánica de juego, pues a pesar de tratarse de un juego de rol en toda regla se ha seguido apostando claramente por la acción y los enfrentamientos constantes. Por este mismo motivo Sacred 2 puede resultar más atractivo de lo habitual para aquellos jugadores a los que el rol no acaba de convencerles del todo, dado que su desarrollo es más dinámico. Y además el título soporta modo cooperativo, haciendo aún más interesantes las dos campañas principales (y bien diferenciadas) que incluye la aventura. Más de 30 horas de juego os esperan (pudiendo escoger personaje entre una buena gama) disfrutando mientras de un apartado sonoro muy correcto. Esto da forma a una aventura de rol tan atípica como recomendable.

■ Hugo Sánchez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Ascaron Games
Distribuidor: Koch Media / Atari
Género: Juego de rol
Multijugador: 1-16
Voces: Castellano/Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
Versiones disponibles: PS3, Xbox 360, PC
www.sacred2.com

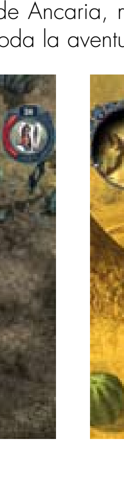


80

Lo mejor
Las posibilidades que nos ofrece y su extensa duración. Los modos multijugador.

Lo peor
Algunas veces el desarrollo se hace algo lento. Técnicamente es algo irregular.

Nuestra opinión
Ascaron se destapa con un juego de rol con mucha acción bien realizado y que cuenta con los suficientes alicientes.





Namco Museum: Virtual Arcade

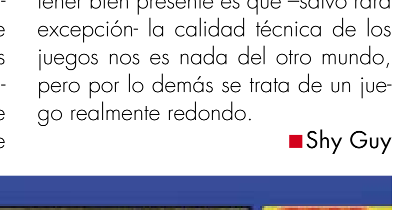
UN MUSEO ENORME



Namco-Bandai nos presenta la enésima edición de su ya famosa recopilación de clásicos que lleva por nombre Namco Museum, saga que ha aparecido para prácticamente todos los formatos existentes en el mercado. Sin embargo Namco Museum: Virtual Arcade es algo distinta a las anteriores entregas, dado que esta ha sido programada pensando en exclusiva en los usuarios de la máquina de Microsoft.

En el disco vamos a encontrar una cantidad increíble de clásicos de la compañía de la talla de Pac-Man, Galaga, Pole Position I y II, Mappy, Galaxian, New Rally X, Dig-Dug o Xevious. Es decir, que la variedad de géneros que nos encontramos en esta recopilación (velocidad, acción, habilidad, mata marcianos…) no puede ser más amplia.

Pero las sorpresas más importantes que nos brinda Namco Museum: Virtual Arcade vienen representadas en forma de juegos como Galaga Legions, Pac-Man Championship Edition o Mr Driller Online, títulos que aparecieron no hace demasiado tiempo en el Bazar de Juegos de Xbox 360. Estos títulos son "remakes" de los clásicos que han sido adecuados a los tiempos modernos, y ofrecen una calidad realmente impresionante. Como contraste a estos títulos –y como normalmente ocurre con toda recopilación- también encontramos una media docena de títulos aproximadamente que, simple y llanamente, son realmente malos, sirviendo más bien como relleno. Pero no importa, puesto que a pesar de esto vais a encontrar más de 20 títulos que sí que merecen la pena de verdad, que pueden ser vuestros por un precio más que razonable. Lo único que es necesario tener bien presente es que –salvo rara excepción- la calidad técnica de los juegos nos es nada del otro mundo, pero por lo demás se trata de un juego realmente redondo.



■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Namco-Bandai
Distribuidor: Atari
Género: Recopilación
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: Xbox 360
www.namcobandaigames.com



80

Lo mejor
La variedad de clásicos que presenta, algunos de ellos adecuados a los tiempos que corren.

Lo peor
Algunos de los títulos que incluye son realmente malos.

Nuestra opinión
Con más de 30 juegos, esta recopilación de clásicos es una de las más interesantes del mercado.





Enchanted Folk and the School of Wizardry

¿ANIMAL CROSSING Y HARRY POTTER JUNTOS?





Konami nos ofrece un título para los más pequeños de la casa. Se trata de un simulador social al más puro estilo Animal Crossing, pero en este caso nuestro personaje será un joven aprendiz de Mago. Los primeros compases son personalizar todos los detalles, como el nombre del pueblo o del colegio, de nuestro personaje, etc.

Los objetivos principales del juego son 3; ir a clase para aprender conjuros mágicos, hacer amigos y resolver misterios, además de otras misiones complementarias como modificar nuestra vestimenta, ir de compras o trabajar para una tienda.

En clase el profesor será el encargado de darnos las lecciones mágicas, que primero serán mostradas y luego nosotros tendremos que realizarlas para darlas por aprendidas. Si bien al principio es divertido, a la larga se convierte en una tarea demasiado tediosa.

Una vez dominemos la magia será cuando más lo disfrutemos, ya que podremos interactuar con el mundo que nos rodea (nuestra varita mágica podrá convertirse en pala, caña de pescar, regadera, etc.). Si bien todos los comandos son sencillos y se ejecutan mediante un par de botones, los conjuros son muy numerosos, y en ocasiones puede resultar complicado de memorizar, por lo que el acceso a los menús para recordarlos serán constantes.

Las tiendas nos ofrecerán unos buenos ratos de diversión, comprando accesorios para nuestro cuarto o probando diferentes combinaciones de ropa a nuestro personaje, aunque la variedad de objetos termina siendo bastante limitada.



Gráficamente nos encontramos ante un juego muy colorido y bonito, que en todo momento nos recordará al archiconocido Animal Crossing, aunque algunos detalles no terminan de convencer. Todas las voces están en un extraño dialecto, y la música es una simple melodía de acompañamiento, aunque no llega a cansar en ningún momento.

■ Carlos López

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Konami
Distribuidor: Konami
Género: Aventura
Multijugador: 1-4
Voces: Lenguaje propio **Textos:** Castellano
Versión analizada: Nintendo DS
Versiones disponibles: Nintendo DS
www.xxxxxxxxx



80

Lo mejor
Multitud de actividades a realizar, juego infantil bien realizado

Lo peor
Las actividades acaban cansando, falta de carisma propio

Nuestra opinión
Estamos ante un título que ofrecerá horas de diversión a los más pequeños de la casa, pero que está a la sombra de Animal Crossing.







MotoGP

LOS MAESTROS DE LAS DOS RUEDAS

El Mundial de Motociclismo se presenta en Wii con el videojuego oficial de la especialidad de MotoGP, si bien en el título también es posible competir en las otras dos categorías, 125 y 250 cc. Al poseer la licencia oficial podemos correr con las motos, equipos y pilotos reales que participan en el torneo. Por lo tanto ahí están Dani Pedrosa, el "doctor" Rossi, Stoner y el resto de los expertos en el manejo de estas máquinas con sus respectivas Honda, Yamaha, Ducati y demás fabricantes.

Uno de los aspectos más interesantes que presenta MotoGP es la posibilidad de seleccionar el nivel de realismo y exigencia a la hora de pilotar y competir. Los más puristas seguro que se decantan por el modo simulación, mientras que el resto preferirá probar antes en las categorías arcade o intermedio. Y lo mismo ocurre con el sistema de control. Capcom ha incorporado una amplísima variedad de opciones en este sentido para que podamos controlar las motos como más nos guste. Y por si fuera poco, también tenemos a nuestra disposición un gran elenco de modalidades de juego diferentes. Hasta aquí todo fenomenal, pero también debemos mencionar un par de defectos que arrastra esta versión de MotoGP. El más evidente es la calidad gráfica, por debajo de la media, que no aprovecha el potencial de la consola. Y por otro lado el título no presenta opciones de juego online, una pega importante teniendo en cuenta que las ediciones para PS3 y Xbox 360 sí que las incluían. Por tanto MotoGP en su versión para Wii es un buen juego de velocidad, pero queda bastante por debajo de lo ofrecido en as ediciones que os acabamos de citar.

■ Hugo Sánchez

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom
Distribuidor: Koch Media
Género: Velocidad
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
Versiones disponibles: PS3, PS2, Xbox 360, Wii, PC
www.capcom.com

3+ 78

Lo mejor
La amplia gama de modalidades. Poder escoger el sistema de control y grado de simulación.

Lo peor
En general queda bastante por debajo de las versiones para PS3 y Xbox 360.

Nuestra opinión
MotoGP es un juego de velocidad correcto para Wii, pero si podéis escoger decantaros por las versiones para PS3 o Xbox 360 del mismo título.

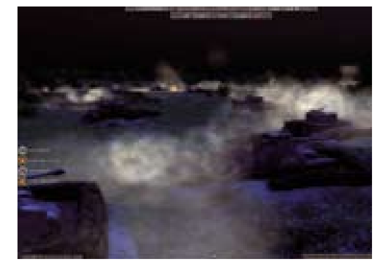




Officers: World War II

GUERRA A GRAN ESCALA






La Segunda Guerra Mundial sentó nuevas bases para configurar el mundo y no han sido pocos los videojuegos que se han atrevido a representar aquel conflicto con mayor o menor verosimilitud. En Officers lideramos el bando aliado para enfrentarnos a los nazis en batallas históricas fielmente representadas como las operaciones Overlord, Millennium y Cobra.

Se trata de un videojuego 3D de estrategia en tiempo real cuya escala va más allá de títulos anteriores, con vastos escenarios en los que llegaremos a desplegar más de 1500 unidades de combate. El desafío táctico radica en administrar recursos y combinar sabiamente los diferentes tipos de tropas, como la artillería, la infantería y las fuerzas aéreas, más que en la construcción de cuarteles, almacenes, etc.

Conquistar puntos estratégicos, buscar cobertura, garantizar el suministro, pedir refuerzos, atender a la orografía e incluso a la estación del año o momento del día en que actuemos, pueden resultar determinantes en el desenlace de la contienda. Según vamos acumulando victorias, incrementamos las capacidades de nuestras unidades en términos de puntería, camuflaje y otras cualidades. Dichas unidades son además son muy variadas, contando más de setenta tipos diferentes entre artillería, infantería, vehículos ligeros, blindados, aviones, etc.

Manejamos vehículos, que pueden resultar parcialmente dañados y que si reunimos las aptitudes necesarias, será posible reparar. La velocidad de desplazamiento de los mismos varía según si circulan campo a través o por caminos, repercutiendo además en el consumo de combustible. Deberemos reconocer el terreno, intuir la ruta de ataque del enemigo, colocar minas, preparar emboscadas y tener precaución con el fuego amigo.

Técnicamente es correcto, aunque sus gráficos son desiguales en calidad, contrastando excelentes efectos de polvo y fogonazos de obuses con algunas texturas pobres y clipping.

Utiliza videos reales con FMVs (videos con el propio motor del juego) en inglés y sin subtitular, que si bien complementan estéticamente a la parte interactiva, no aportan una perspectiva de la situación del enemigo, por ejemplo. Officers no emplea una niebla de guerra que oculte el terreno inexplorado, aunque sí esconde la presencia enemiga por lo que el uso de espías podrá ponernos al corriente de un ataque inmediato.

Los escenarios son destructibles y abarcan desde las playas del desembarco de Normandía, a las praderas y pueblos galos, con puntos elevados, estrechamientos, puentes y una variedad de emplazamientos tácticamente interesantes.

La ayuda visual para guiarnos en las batallas y alcanzar objetivos es mejorable, pues nos obliga a peder de vista el campo de batalla y adentrarnos en un menú poco atractivo. Igualmente se echa de menos un tutorial más dinámico, con instrucciones orales.

El modo multijugador permite hasta ocho jugadores brindándonos la oportunidad de escoger además del bando aliado anglosajón, las tropas alemanas y rusas.

Officers reúne una serie de cualidades que sin duda nos harán disfrutar de la estrategia bélica directa, soslayando las labores de construcción de otros títulos.

■Juanma Pedreguera

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: 3A Games
Distribuidor: Game Factory Interactive
Género: Estrategia en tiempo real
Multijugador: 1-8
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: PC
http://petergames.de





78

Lo mejor
La escala de la contienda en cuanto a escenarios y cantidad de unidades desplegadas.

Lo peor
Falta de originalidad.

Nuestra opinión
Un buen título de estrategia bélica a gran escala.



UFC Undisputed 2009

LA LUCHA ESTÁ SERVIDA





¿Os gustan los arcades de lucha? Pues estáis de suerte, porque THQ acaba de poner en liza uno de los más potentes, salvajes y realistas de los últimos tiempos. Su nombre es UFC 2009 Undisputed y, como su propio nombre indica, está basado en el campeonato del mundo de la especialidad UFC (Ultimate Fighting Championship). En este bestial deporte, que aunque no lo parezca es totalmente legal, se dan cita expertos luchadores de varios estilos distintos como Kick Boxing, Judo, Muay Thai o Jiu Jitsu por citar solo unos pocos ejemplos. En cada uno de los combates, dos de estos luchadores suben a un ring octogonal completamente cerrado para ver quién de los dos contendientes es más fuerte.

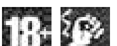
UFC 2009 Undisputed respeta absolutamente toda la ambientación, espectacularidad y reglamento de este deporte. Adoptando un sistema de control semejante al empleado en la saga Tekken, cada uno de los botones del mando nos permite controlar una extremidad diferente de cada personaje, pudiendo realizar infinidad de puñetazos, rodillazos y patadas. El realismo que se ha logrado imprimir al juego es tan alto que casi da grima el hecho de contemplar ciertos golpes que dejan K.O. a alguno de los contendientes. Dichos luchadores no pueden ser más reales puesto que es posible advertir cómo respiran, sudan, sangran o sufren durante el transcurso de cada pelea.

Los modos de juego no sorprenden ni por su originalidad ni por la cantidad de ellos, pero los que hay son muy entretenidos y más que suficientes: exhibición, multijugador online, combates clásicos… Pero sin duda el más largo y recomendable es el modo carrera, pudiendo crear un deportista desde cero para más tarde hacerle competir contra los más grandes de este deporte. UFC 2009 Undisputed es un juego de lucha fenomenal que haríais bien en darle una oportunidad.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Yuke´s
Distribuidor: THQ
Género: Lucha
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
Versiones disponibles: PS3, Xbox 3
www.ufcundisputed.com



90

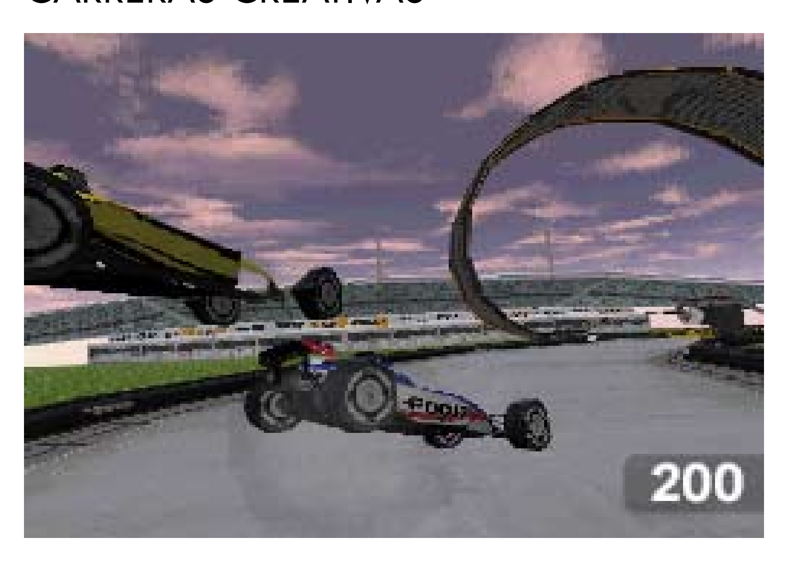
Lo mejor
El realismo que desprende. La cantidad de personajes incluidos, más de 80.

Lo peor
Puede resultar demasiado "bestia" para ciertos usuarios.

Nuestra opinión
UFC 2009 Undisputed es un juego de lucha atípico y muy recomendable.

Trackmania DS

CARRERAS CREATIVAS





Con expectación aguardábamos la llegada del clásico Trackmania a los circuitos de Nintendo DS para ver si era posible rememorar la experiencia ya vista en ordenador en una consola portátil. Con el juego llegado con retraso a tierras españolas podemos afirmar que el trabajo de adaptación realizado por la gente de Firebrand Games cumple con los principios impuestos por el juego original de Nadeo en PC, que cuenta con cuatro versiones.

El concepto de competición de Trackmania se caracteriza por correr en paralelo con la astucia y la creatividad. Astucia porque los circuitos lejos de requerir técnicas de pilotaje extremas ofrecen elementos de superación; y creatividad ya que lo que hace grande a la serie es la posibilidad de darnos la oportunidad de crear cualquier circuito bajo el concepto de bloques ya visto en clásicos como Racing Destruction Set o Stunts, juegos que hace dos décadas revolucionaron a su modo.

Por lo tanto Trackmania se sustenta en la superación de circuitos marcando los mejores tiempos posibles, intentando no caer en las trampas del trazado y siendo ágiles y persistentes con la repetición de las carreras. No debemos preocuparnos en la colisión con otros vehículos porque lo que nos encontramos en pantalla son coches fantasmas que representan los tres mejores tiempos. La disposición de los controles es sumamente sencilla, dejando un botón para acelerar, otro para frenar y la marcha atrás y otros dos para reiniciar la carrera desde el último checkpoint o desde el inicio, para intentar compensar ciertos errores que hayamos podido cometer por las irregularidades del trazado. Estos trazados incluyen curvas imposibles, saltos inverosímiles, loopings infernales y cualquier otro invento que tanto los programadores como los propios jugadores hayan puesto en pantalla.

La disposición de los circuitos y vehículos se divide en estadio, desierto y rally. En cada uno de los mismos el vehículo disponible será diferente con especial atención a su control, con pocas similitudes uno con otro. Estos escenarios apuestan por unos trazados idóneos para cada tipo de vehículo y con elementos naturales característicos de su zona.

Todos estos coches y circuitos pueden disfrutarse tanto en modo individual como multijugador. Para los juegos de un jugador tenemos el modo carrera para ir superando tiempos e ir desbloqueando nuevos circuitos; el modo plataforma donde prima ante todo acabar el circuito con los menores intentos posibles; el modo puzzle donde con unos bloques limitados debemos crear un circuito y encima ganarlo; la pertinente carrera rápida para disfrutar sin limitaciones con lo que hayamos desbloqueado o el modo personalizado para correr en creaciones de los jugadores. El concepto sustentador de la serie y por tanto de Nintendo DS es su modo edición, bastante potente para hablar de una portátil, pero enormemente limitado en la disposición del número de bloques y del guardado de circuitos.

Destacar el modo multijugador con un cartucho, por turnos o bien con multicartucho donde además de disputar carreras con amigos podemos intercambiar circuitos, aunque lamentablemente no existe modo online.

Todo el dinero del juego que consigamos podemos canjearlo en la tienda para conseguir más circuitos, nuevos elementos para nuestros coches, y como no, un gran número de vehículos que sin duda potencian el carácter rejugable del título.

Sorprende la suavidad en el comportamiento de las carreras, la buena sensación de velocidad bajo unas premisas gráficas que apuestan por la sencillez y ante todo un guiño a la creatividad del jugador. Un juego de enormes posibilidades jugables con un número adecuado de opciones que no desentonan para nada con los juegos de la serie vistos en PC. Sin duda, una versión mini de Trackmania que funciona fenomenal en nuestra Nintendo DS.

David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Firebrand Games
Distribuidor: Focus Home Interactive/ Digital Bros
Género: Carreras
Multijugador: 2-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: NDS
Versiones disponibles: NDS
http://www.atlus.com/trackmania/



85

Lo mejor
Las grandes posibilidades de creación que ofrece el título. Su dinamismo.

Lo peor
El modo edición está limitado tanto en bloques como en circuitos para guardar.

Nuestra opinión
Gran trabajo de adaptación de una singular serie nacida en PC que abraza ésta vez los circuitos de una consola portátil. Ideal para dar luz verde a nuestra creatividad.









Bionic Commando

REGRESA UN GRAN CLÁSICO

Capcom nos está acostumbrando muy mal últimamente, siendo actualmente la compañía más "en forma" dentro de este sector. Gracias a su buen hacer este mismo año ya hemos podido disfrutar de varios títulos increíbles como por ejemplo Street Fighter IV y Resident Evil 5. Y ahora le llega el turno a Bionic Commando, una aventura de acción en tercera persona que, si bien no alcanza el grado de perfección de los dos juegos que os acabamos de mencionar, sigue manteniendo un nivel de calidad altísimo.

Esta nueva entrega de la célebre saga nos pone en la piel de Nathan Spencer, un experto militar que debe acabar con un grupo terrorista que ya ha detonado un arma nuclear en la ciudad de Ascension, lugar donde da comienzo la aventura. Dicha urbe ha quedado totalmente destrozada y resulta difícil maniobrar y desplazarse sobre su superficie... a menos que dispongas de un brazo biónico como es el caso de Nathan. Esta extremidad mecánica le permite engancharse a cualquier saliente o material sólido y trepar hasta él, usarlo para balancearse al más puro estilo Tarzán o incluso para propinar duros ataques a los adversarios. Controlar todas las posibilidades que nos ofrece dicho brazo os llevará un tiempo, pero no hay por qué preocuparse dado que el título incorpora un completo (y más divertido de lo habitual) tutorial.

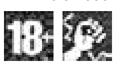
La mecánica de juego combina a la perfección las plataformas con la acción y ciertos toques de aventura, dando como resultado un título de esos a los que siempre apetece jugar un rato en cuanto tienes algo de tiempo. Además está muy bien realizado, destacando su fantástica ambientación post apocalíptica y las suaves animaciones del protagonista.

También debéis tener presente que este título incorpora alguna que otra sección complicada por lo que no es el más indicado para principiantes, pero el resto de usuarios le encontrará terriblemente atractivo.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Capcom / GRiN
Distribuidor: Koch Media
Género: Acción
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PS3
Versiones disponibles: PS3, Xbox 360
www.bioniccommando.com

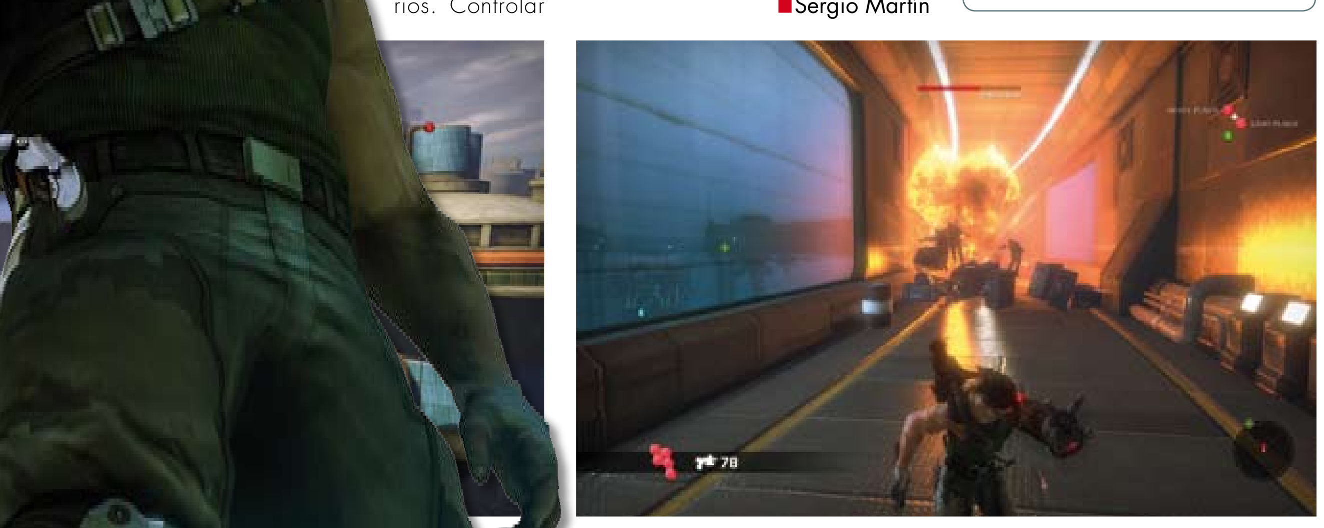


88

Lo mejor
Las posibilidades que nos brinda el brazo biónico del protagonista. Su fabulosa ambientación.

Lo peor
Algunas zonas son complicadas de superar. El control requiere algo de dedicación.

Nuestra opinión
Capcom nos proporciona otro título excelente y bien acabado.



Military History Commander: Europe at War

LA CARA MÁS ESTRATÉGICA DE LA GUERRA







Slitherine, hace dos años, en conjunto con Firepower Entertainment, creó para PC la primera versión del juego definida como estrategia por turnos con enfoque enteramente histórico. Dos años después reinventa la fórmula y la adapta a consolas portátiles trayéndonos también una reedición para PC de aquella primera versión. Este juego que nos atañe va a plasmar la esencia del género en su vertiente más seria bajo un panorama histórico basado en combates que pusieron en un puño a la Humanidad en la todavía cercana II Guerra Mundial.

Military History Commander: Europe at War nos hace partícipes de los combates más famosos de una guerra que destruyó media Europa. A lo largo de seis grandes escenarios podemos encarnar tanto al bando aliado como el propio Eje para intentar cambiar la historia a nuestro antojo. A pesar de los seis escenarios disponibles, éstos se hacen muy largos, no por extensión en parte si no por las variantes que ofrecen que nos obligan a dedicar bastante tiempo a la propuesta.

La mecánica es sencilla aunque las enormes variantes que tenemos pueden echar atrás a ciertos jugadores que no se sientan atraídos por este genero, de hecho hay que tener gran paciencia para disfrutarlo.

El mapeado está dividido en hexágonos que representan cada una de las casillas por las cuales podemos acceder con las distintas unidades, sea por tierra, mar o aire. Este escenario representa una localización histórica, básicamente la Europa de los 40´s con sus respectivas divisiones geográficas incluyéndose también el norte de África.

El elemento estratégico no solo está en el tema del movimiento sobre las casillas atacando a los enemigos adyacentes, sino que aquí vamos mucho más. Por lo tanto también debemos hacernos con una serie de inventos, hasta 50, que nos van a servir de apoyo para ir prosperando; a su vez debemos conseguir a varios comandantes históricos que nos sirvan de apoyo en la contienda e igualmente primordial es el de realizar acuerdos de paz. En definitiva, nuestras decisiones van a solventar la resolución de todos los escenarios históricos, algunos de gran calado como la Operación Barbarroja o el Día-D.

En Nintendo DS vamos a usar ambas pantallas, en la superior tenemos todos los datos sobre el terreno, las unidades o lo referente al deambular de la batalla, mientras que en la inferior la táctil nos permite mover y posicionar nuestras tropas. En PSP la mayor resolución y envergadura de la pantalla nos deja un mejor visionado de la contienda. En PC ya disfrutamos de la versión original hace dos años y Slitherine, aprovechando este estreno en consolas portátiles, ha sacado una reedición para PC que incluye como novedades seis nuevos escenarios para las partidas multijugador que se unen a la oferta del juego original, y también una mejor tasa de refresco en pantalla y una mejorada IA.

Military History Commander: Europe at War es un titulo enfocado a la estrategia por turnos desde una perspectiva típica de juego de tablero que precisa de paciencia y tesón para sacarle provecho. No destaca técnicamente porque no lo precisa pero ofrece una sencilla interfaz con una profundidad jugable con multitud de posibilidades. Destacar el aceptable número de secuencias de video reales y de material gráfico cortesía de Osprey Publishing. Una oferta estratégica ideal para los amantes de este ya clásico género.

David Hernández

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Slitherine
Distribuidor: Koch Media/ Deep Silver
Género: Estrategia
Multijugador: Si (PC)
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: DS
Versiones disponibles: DS, PSP, PC
www.slitherine.com

12+ **75**

Lo mejor
Enormes variantes estratégicas a disposición del jugador

Lo peor
Puede hacerse corto. Ritmo excesivamente pausado.

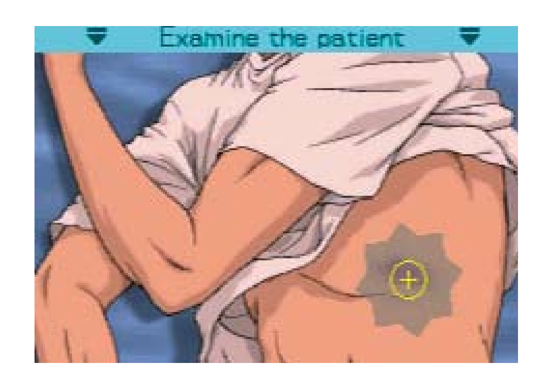
Nuestra opinión
Un género que le viene fenomenal a las consolas portátiles aunque por el contrario en PC tiene una competencia mayor. Divertido e interesante si eres un asiduo de este género.



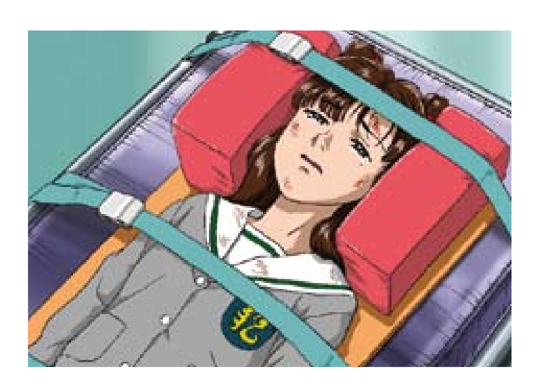


Lifesigns

"OPERACIONES ESPECIALES"







Hace tiempo que esperábamos el lanzamiento de Lifesigns, sus buenas críticas internacionales nos han mantenido durante demasiado tiempo anhelando la confirmación de su publicación en España. Por el camino muchos han intentado asociar la forma de jugar a Lifesigns con la de los títulos de Trauma Center aparecidos para DS o Wii, sin embargo veremos cómo tiene su propia personalidad. Jugar a Lifesigns es una mezcla de elementos de aventura, investigación y operaciones, todo aderezado con detalles propios de una telenovela, donde un sinfín de personajes necesitará de toda nuestra ayuda para solucionar sus problemas, resultando difícil encajarlo en una sola clase de videojuego.

Tras un año de prácticas, controlaremos el destino del joven Dr. Tendo y sus avances para convertirse en un brillante doctor. Conviviendo con él, encontraremos interesantes protagonistas en el hospital, (la enfermera cotilla o el extraño anestesista entre otros) porque más allá de las operaciones vamos a pasar gran parte del tiempo hablando, consiguiendo información de los pacientes y compañeros junto a una profusión de complicaciones que nos mantendrán muy ocupados pateándonos las instalaciones del hospital. Cuando nos encontremos frente a un personaje, podremos enseñarle objetos, comentarios que han hecho los demás o nuevos datos sobre los que conversar que pueden dar lugar a nuevas pistas, haciendo avanzar la historia casi sin darnos cuenta.

Llegado el momento de las operaciones, comprobaremos como estas son bastante lineales, ya que al contrario que otros juegos similares no tendremos que seleccionar entre los elementos disponibles (bisturí, forceps, gasas, etc….) sino limitarnos a usarlos con la mayor precisión y en el momento adecuado, siendo lo más importante lograr mantener las constantes vitales del paciente cometiendo el menor número de fallos posibles.

Encajando de forma natural y divertida, nos encontraremos con numerosos mini-juegos salteados durante la aventura. Sin demasiada dificultad, su finalidad es romper la monotonía, imprimiendo toques de ritmo frenético en un desarrollo en general bastante pausado, consiguiendo su objetivo sin parecer en ningún momento fuera de lugar. Por el camino, cinco casos y operaciones por resolver, un número que visto así suena un poco limitado, pero gracias a la extensa duración de cada episodio tendremos por delante numerosas horas de juego.

Lifesigns se juega y se disfruta como una peculiar aventura gráfica, ya que además de los nuestros la mayor parte del tiempo intentaremos solucionar todo tipo de problemas al personal y a los pacientes del hospital. Para complicar las cosas, sentiremos el aliento de nuestro verdadero padre presionándonos para que sigamos sus pasos en investigación, dejando la importancia de las divertidas operaciones en un segundo plano. El humor y los cotilleos constantes son sin duda su punto fuerte junto a un diseño totalmente anime, formando un conjunto redondo para quienes disfruten con juegos de tempo pausado y personajes curiosos y originales.

■José Raúl Sotomayor

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Spike
Distribuidor: JoWood
Género: Aventura
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: DS
Versiones disponibles: DS
http:// www.lifesigns-game.com/

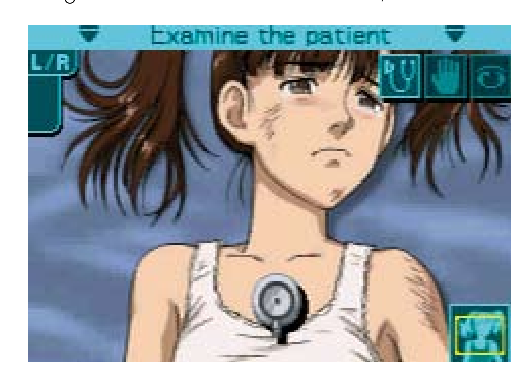


80

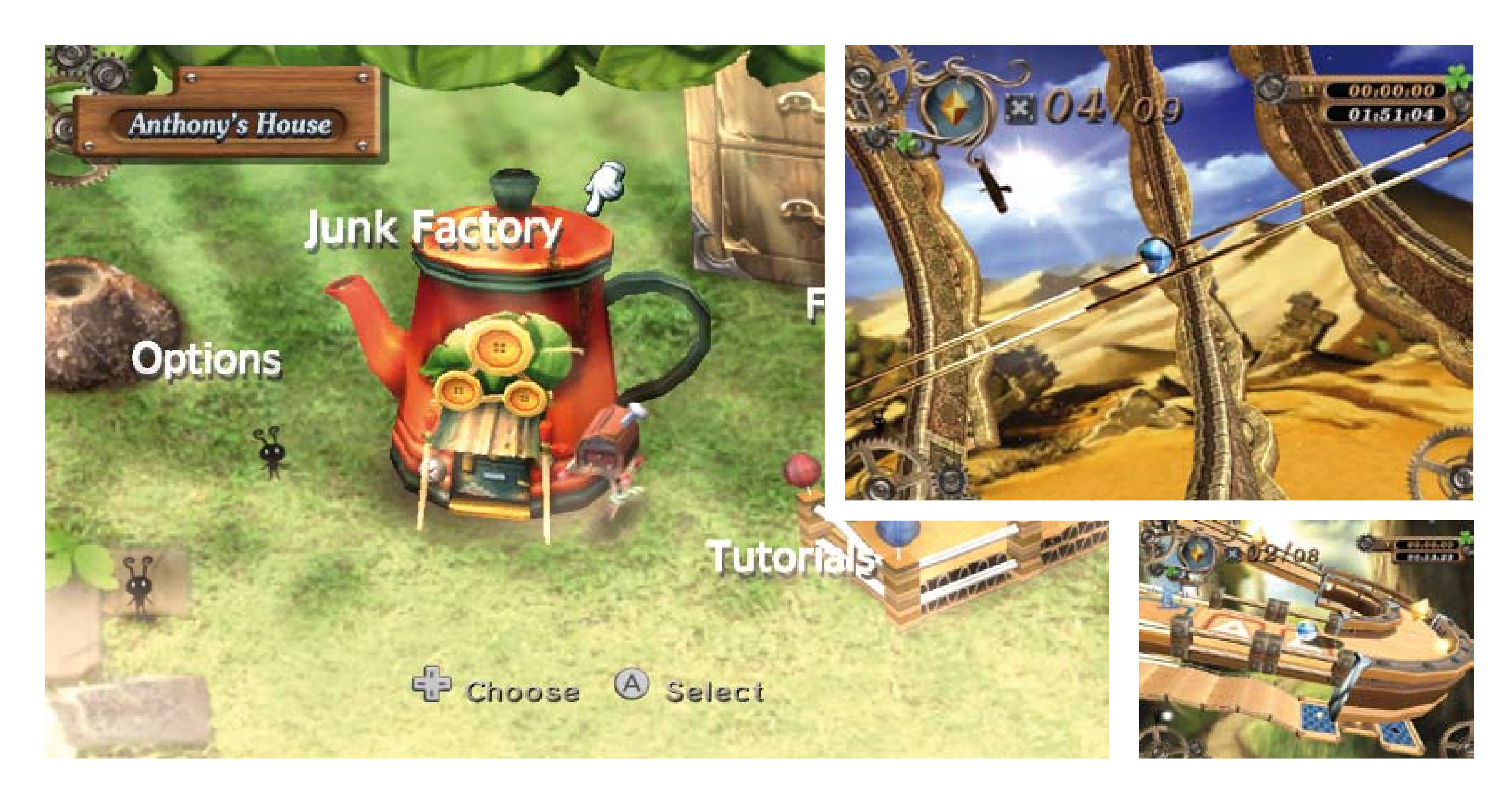
Lo mejor
El diseño en general

Lo peor
Operaciones algo limitadas

Nuestra opinión
Un juego divertido con personalidad propia







Marbles! Balance Challenge

GUIANDO A UNA PELOTITA

Tras el relativo éxito cosechado con Kororinpa hace ya un tiempo, Hudson Soft y Konami unen fuerzas para traer a Wii la segunda parte de este curioso juego de habilidad. Marbles! Balance Challenge nos invita a guiar a una canica (existen varias clases de estos objetos esféricos) a través de más de un centenar de niveles de dificultad progresiva. ¿Y dónde está la gracia de esta mecánica de juego? Pues que para guiarla tenemos que hacer buen uso del sensor de movimientos del Wiimote o, mejor aún, subirnos a la Balance Board (la tabla que viene de serie con Wii Fit) y demostrar que gozamos de un equilibrio y coordinación sencillamente inmejorables.

El título presenta diez escenarios totalmente diferentes que, si bien no explotan ni de lejos el potencial técnico de la consola de Nintendo, por lo menos los entornos resultan nítidos y coloridos. El comportamiento de las pelotas está bien conseguido, reflejando un sistema de físicas más o menos realista. El problema de este título es que la modalidad principal apenas os durará unas cuatro horas aproximadamente (aunque esto depende directamente de vuestro nivel de habilidad). Pero para solucionarlo, al menos en parte, los desarrolladores han incorporado varias modalidades multijugador que prolongan un poco más la vida útil del juego y un editor de niveles bastante decente.

En resumen, si podéis pasar por alto el absurdo y poco inspirado argumento que tiene que ver con una hormiga y unas semillas que a nadie le importan, Marbles! Balance Challenge es un título orientado al jugador casual que presenta un buen número de cualidades. Está claro que no es lo mejor que Wii puede ofreceros, pero por lo menos su propuesta es divertida.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Hudson
Distribuidor: Konami
Género: Habilidad
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: Wii
Versiones disponibles: Wii
es.games.konami-europe.com



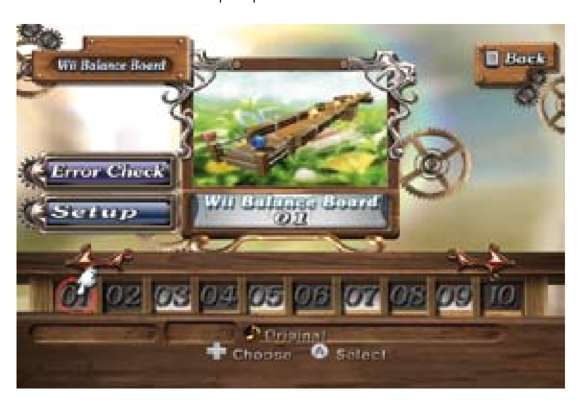
79

Lo mejor
Poder usar la Balance Board para guiar a la canica. Los modos multijugador.

Lo peor
El argumento es flojo. Los niveles los superaréis más rápido de lo que pensáis.

Nuestra opinión
Hudson da continuidad a un título de habilidad sencillo pero bien plasmado.









Star Ocean: The Last Hope

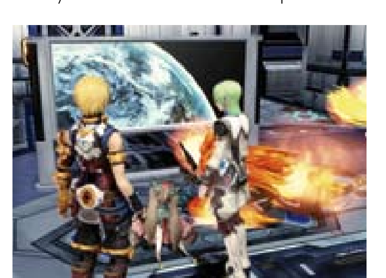
ROL ESTELAR

A estas alturas creo que es justo proclamar a Xbox 360 como la consola doméstica (Nintendo DS y PSP al margen) más atractiva para los seguidores de los juegos de rol. Y es que esta máquina posee un amplio abanico de juegos exclusivos de este mismo corte, grupo al que acaba de unirse el fantástico Star Ocean: The Last Hope.

Esta aventura lleva la firma de Tri-Ace y Square-Enix y, como era previsible, posee unas cualidades fantásticas. Su argumento nos propone acompañar a un grupo de jóvenes aventureros que buscan un nuevo planeta que pueda dar cobijo a la raza humana, debido a que la Tierra ha quedado casi inhabitable a consecuencia de la Tercera Guerra Mundial. La nave Calnus en la que viajamos de planeta en planeta sirve también como base de operaciones permitiéndonos descansar, entrenar o entablar relaciones más profundas con nuestra tripulación. Pero la calma llega a su fin cada vez que visitamos un planeta nuevo dado que estos siempre están poblados por monstruos, insectos gigantes y demás obstáculos. Y aquí es cuando Star Ocean: The Last Hope muestra sus mejores cartas: el sistema de combates que incorpora es fantástico. Estos se desarrollan en tiempo real y en ellos pueden entrar en liza hasta cuatro de nuestros camaradas. Nosotros controlamos a uno de los personajes, encargándose la CPU de manejar al resto. En cualquier momento podemos pasar a manejar al protagonista que más nos interese, teniendo a nuestra disposición numerosas opciones de ataque y defensa, incluyendo maniobras especiales. Gracias a la potencia de la máquina cada batalla es un espectáculo visual, pudiendo contemplar avanzados efectos de sombreado, luces y partículas. Y eso sin mencionar la vistosidad y tamaño que presentan los decorados…

Star Ocean: The Last Hope es otro magnífico juego de rol que recibe Xbox 360, siendo una aventura profunda, amena, realmente larga y muy bien plasmada.

■ Sergio Martín



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Square-Enix / Tri-Ace
Distribuidor: Koch Media
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: Xbox 360
Versiones disponibles: Xbox 360
na.square-enix.com/starocean



90

Lo mejor
La profundidad que ofrece el sistema de combates. Su excelente nivel gráfico y sonoro.

Lo peor
Las voces están en inglés.

Nuestra opinión
Los seguidores del rol ya tienen otro título más por el que suspirar.

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja 4

ANÍMATE A PELEAR



La fantástica saga de Namco-Bandai para PlayStation 2 ambientada en la serie de manga y anime Naruto regresa a dicha plataforma con la cuarta entrega. ¿Y qué nuevos ingredientes aporta esta nueva edición? Pues lo cierto es que no demasiados, pero siempre es de agradecer la incorporación de nuevos modos de juego y personajes inéditos, como es el caso.

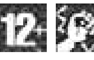
El título nos permite participar en varias opciones de juego, siendo Master Mode la más atractiva. Aquí debemos ir superando distintos capítulos que narran la primera parte de la serie Shippuden. Nos esperan multitud de misiones y enfrentamientos, combinándose los combates cuerpo a cuerpo con toques de aventura y exploración. Esta modalidad te mantendrá ocupado un mínimo de 4 ó 5 horas, y cuando la finalices puedes probar otros modos de juego como Hero Mode o peleas de exhibición, ya sea contra la máquina o contra algún amigo.

Al igual que ocurría con las ediciones anteriores de Naruto Ultimate Ninja, el sistema de lucha está muy bien diseñado. Esto nos permite participar en duelos muy vistosos y espectaculares, pudiendo incluso realizar las técnicas especiales de los luchadores de una forma muy original. Conviene resaltar que el número de personajes seleccionables sobrepasa en este caso la barrera de los 50 gracias a las nuevas incorporaciones de tipos como Deidara, Chiyo o el letal Itachi Uchiha, el hermano de Sasuke. La recreación de todos los personajes es tan acertada como en pasadas entregas, al igual que los decorados, que apenas han experimentado modificaciones. Un detalle que nos ha gustado mucho es la posibilidad de escuchar todas las voces originales en japonés de los personajes, que palian en cierta forma la ausencia de doblaje (y traducción) a nuestro idioma, el único defecto importante que arrastra este interesante título.

■Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: CyberConnect 2
Distribuidor: Atari
Género: Lucha / Aventuras
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés / Japonés **Textos:** Inglés
Versión analizada: PS2
Versiones disponibles: PS2
www.es.atari.com



87

Lo mejor
La variedad de modalidades de juego. Las voces en japonés. Poder luchar con más de 50 personajes.

Lo peor
Los textos están en inglés. No presenta numerosas novedades.

Nuestra opinión
PS2 recibe uno de sus últimos grandes juegos, protagonizado además por el gran Naruto.

worten



CONSOLA NINTENDO WII + MANDO REMOTO + MANDO NUNCHACO + WII SPORTS + WII FIT (INCLUYE WII BALANCE BOARD)

www.worten.es

ELECTRODOMÉSTICOS | ELECTRÓNICA | ENTRETENIMIENTO

ANDALUCÍA

Roquetas de Mar
Parque Comercial Gran Plaza

Mijas
Parque Comercial Miramar

Marbella
Centro Comercial La Cañada

Málaga
Parque Comercial Bahía Azul

CANTABRIA

Santander
Centro Comercial El Alisal

MADRID

S.S. de los Reyes
Centro Comercial Megapark

Alcalá de Henares
Parque Empresarial La Dehesa

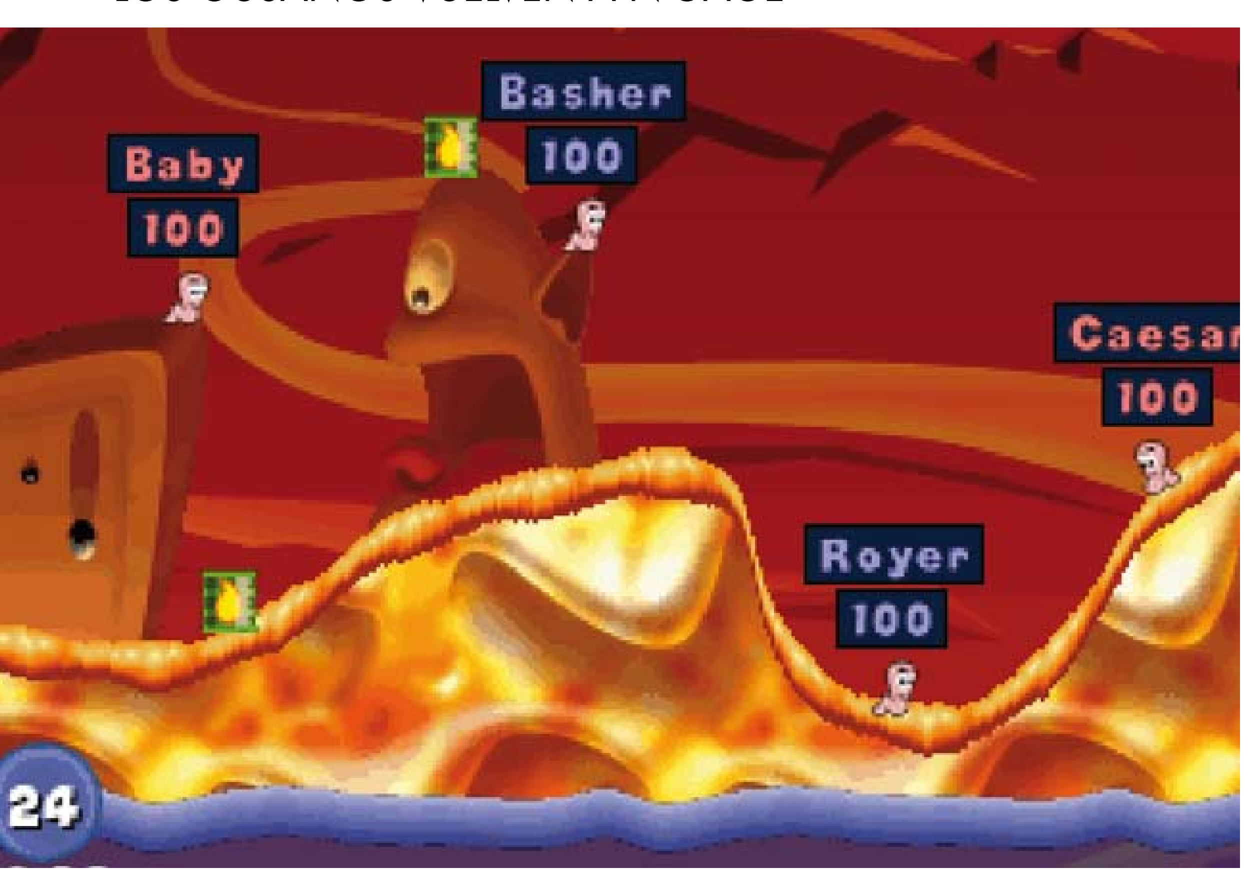
Alcorcón
Parque Oeste Alcorcón

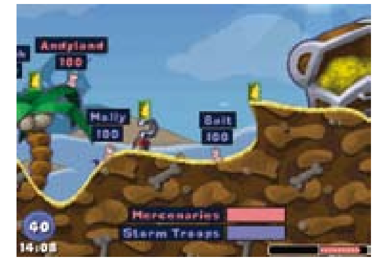
VALENCIA

Valencia
Parque Comercial Bonaire

Worms World Party

LOS GUSANOS VUELVEN A N-GAGE





FICHA TÉCNICA

Desarrollador: THQ
Distribuidor: Nokia
Género: Arcade
Multijugador: Sí (1-4)
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión analizada: N-Gage
Versiones disponibles: N-Gage
www.n-gage.com



80

Lo mejor
Tan divertido como siempre.

Lo peor
Pocas novedades con respecto a entregas anteriores.

Nuestra opinión
Worms World Party es una de las mejores versiones de este conocido clásico.

Lo más probable es que la mayoría de vosotros haya jugado alguna vez al famoso Worms. Un desenfadado título desarrollado originalmente por Team 17, que nos ponía en la piel de unos simpáticos gusanos de armas tomar. Este enésima versión del clásico llega a N-Gage manteniendo el estilo, tanto jugable como visual, de toda la vida. Y lo cierto es que sigue resultando tremendamente divertido a día de hoy.

Con respecto a las anteriores entregas encontramos algunas mejoras puntuales, entre las que destacan nuevas animaciones y una inteligencia artificial algo más "humanizada" cuando jugamos partidas individuales. Las demás son características conocidas: veinte disparatadas armas distintas, varios escenarios diferentes y muchas opciones de personalización.

Worms World Party nos permite disfrutar de nuevo de simpáticos combates entre gusanos. El desarrollo es el de siempre: mover a nuestros insectos por los escenarios y utilizar el arsenal del que disponemos para terminar con los rivales. Todo salpicado con un gran sentido del humor.

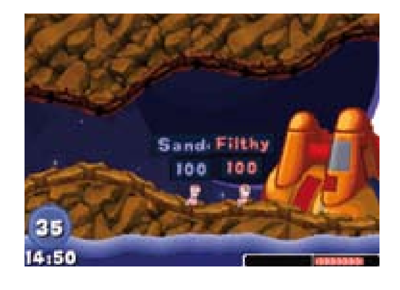
Es verdad que a estas alturas el juego sorprende poco, ya que lo hemos jugado hasta la saciedad, incluso en la N-Gage original. Pero eso no quita que siga resultando perfecto para echarse partidas rápidas en cualquier parte. Y es que Worms es, por su naturaleza, uno de los clásicos que mejor se adapta al formato de bolsillo.

Técnicamente no es ningún portento, pero sigue demostrando que las dos dimensiones pueden resultar muy vistosas, sobre todo en sistemas portátiles. Los escenarios son coloridos, variados y suficientemente detallados para servir de apropiados campos de batalla. Los gusanos están bien animados y tienen un tamaño aceptable.

Worms sigue siendo uno de los lanzamientos más divertidos de N-Gage. Su única pega es, precisamente, lo visto que ya lo tenemos algunos de nosotros. Aún así, por diez euros supone una compra interesante, sobre todo si lo jugamos en compañía.

■Enrique Luque





Hired Guns: The Jagged Edge

LA LEY DE LA SELVA



La compañía rusa GFI presenta Hired Guns: TJE. Este videojuego nos sitúa en un pequeño país africano conocido como la Costa de los Diamantes. A través de Internet recibimos información sobre el estado de la zona y nuestros objetivos. Conflictos fronterizos, corrupción política, nuevos yacimientos petrolíferos, minas de diamantes, tropas de la ONU, bandidos, refugiados, una tribu local, soldados leales al gobierno... todo ello y más configura un escenario que trasciende lo meramente lúdico.

Nuestra misión (inicialmente) es la de eliminar a un dictador; claro que con tal mezcla de intereses y facciones todo puede ocurrir, incluso que cambiemos de bando. La amistad es un término muy volátil en estas circunstancias, propiciando un enriquecimiento del guión, que da lugar a múltiples historias y finales.

Para llevar a cabo las misiones, previamente debemos reclutar a los mercenarios que nos acompañarán, administrando nuestro presupuesto con sumo cuidado. Son más de treinta mercenarios con aptitudes e idiosincrasias que no siempre se avendrán a unirse a nosotros, bien por prestigio, por su seguridad o simplemente por desavenencias con sus colegas. Flexibilidad, destreza, fuerza, inteligencia y otras cualidades influirán en los combates y las negociaciones (interactivas) con los personajes secundarios. Según vamos progresando con éxito, el catálogo de armas se expande hasta superar las 150 entre pistolas, ametralladoras, granadas, etc. cada cual con un rango de acción y características propias.

Por otro lado, tenemos la parte estratégica, donde se despliegan los mercenarios en mapas 3D, con zonas donde guarnecernos o camuflarnos. Cada mercenario cuenta con unos PA (puntos de acción) que en cada turno de juego han de emplearse sabiamente. Correr, disparar, arrastrarse, etc. consumen PA. Si nos hieren, vemos como nuestras capacidades disminuyen. Además, podemos apuntar a distintas zonas del cuerpo de cada adversario, aunque no disponemos de índices o porcentajes de acierto. Esto quizás no guste a algunos jugadores.

La mecánica de juego es la de actuar en tiempo real en tanto en cuanto no nos topemos con algún enemigo, momento este en el que pasaremos al combate por turnos o asaltos. Entre medias vemos escenas de los enfrentamientos durante el turno rival, en diferentes emplazamientos, así como las acciones del turno neutral. Es sin duda, un ritmo pausado y tremendamente adictivo que nos obliga a reconfigurar mentalmente la situación.

El apartado sonoro no destaca especialmente. Ameniza el juego una música con ritmos africanos que unas veces se mezclan y otras se alternan con sonidos de la fauna y de los disparos. Desgraciadamente, los videos no están doblados ni traducidos. Gráficamente es correcto y cumple muy bien con el fin que persigue, sin grandes artificios y con un interfaz accesible.

Quizás resulte un poco difícil a los no muy diestros en el género. Para los demás, Hired Guns: TJE brindará a buen seguro muchas horas de diversión.

■ Juanma Pedreguera

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: GFI Rusia
Distribuidor: Digital Bros
Género: Estrategia por turnos
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión analizada: PC
Versiones disponibles: PC
www.gfi.su/index1.php?langid=2&idt=675&categ_id=3





76

Lo mejor
La variedad de posibilidades tácticas y estratégicas.

Lo peor
Cierto desequilibrio entre facciones.

Nuestra opinión
Interesante por su temática y adictivo por su mecánica de juego.





Emergencias (Playmobil)

SIEMPRE A PUNTO PARA AYUDAR



Con más de 2.200 millones de juguetes vendidos en el mundo, Playmobil es una de las marcas más reconocidas y apreciadas por los niños, por lo que su licencia de marca resulta muy indicada para videojuegos y educativos. Micronet ha llegado a un acuerdo con Playmobil para una nueva línea de productos, entre los que se encuentra Emergencias.

Emergencias convierte a los "niños Playmobil", Alex y Laura, en miembros del Cuerpo de Bomberos que tendrán que hacer frente a numerosas situaciones de peligro en la ciudad.

Totalmente traducido y doblado al castellano, Emergencias es un juego que destaca por la gran variedad de propuestas que contiene en forma de minijuegos, desde conducir un coche de bomberos a pilotar un helicóptero de rescate. Estos minijuegos se desbloquean a medida que el niño avanza, hasta llegar a un total de 10 repartidos a lo largo de todo el educativo. Por otra parte, hay cuatro niveles de dificultad que permiten adaptar el juego a la edad del niño.

Emergencias ofrece la oportunidad de extinguir incendios, equipar camiones de bomberos, conducir hasta el lugar de los incidentes, aprender a pilotar un helicóptero y realizar rescates marítimos. Utiliza un lenguaje no sexista, para que niños y niñas aprendan más sobre un oficio, hasta hace poco tiempo, exclusivo de los hombres, por sus evidentes exigencias físicas.

■Guillermo Ballestero

Desarrollador: Micronet
Distribuidor: Micronet
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.micronet.es

Mindstorm 2

LA MENTE ÁGIL

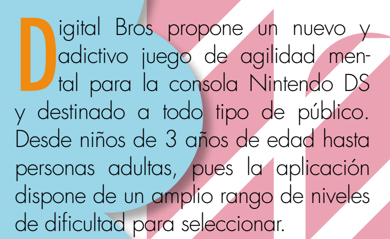
Digital Bros propone un nuevo y adictivo juego de agilidad mental para la consola Nintendo DS y destinado a todo tipo de público. Desde niños de 3 años de edad hasta personas adultas, pues la aplicación dispone de un amplio rango de niveles de dificultad para seleccionar.

Tras el éxito del primer Mindstorm, el desarrollador Ask Co., ha preparado una nueva colección de desafíos mentales y puzzles, donde las pruebas con habilidad numérica, a modo de los tradicionales sudokus, suponen el mayor atractivo de Mindstorm 2. De todas formas, no todo son números. Mindstorm 2 incluye 15 juegos diferentes divididos en cuatro categorías: Lógica, análisis, resistencia y memoria. En todas ellas, la memoria visual y la habilidad con el lápiz táctil de la DS, suponen las mejores armas para completar en el mejor tiempo posible, todas las pruebas.

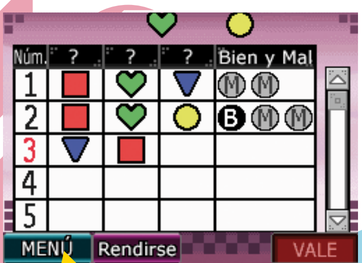
Una de las características de Mindstorm 2 es la posibilidad de personalizar las pruebas, según se vayan superando las que propone el juego en un primer momento. De esta forma, el usuario puede abandonar las pruebas que le parezcan poco interesantes, y crearse un entrenador mental a su medida.

■Guillermo Ballestero





Desarrollador: Digital Bros
Distribuidor: Digital Bros
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: DS
www.digital-bros.net









Brain Exercise With Dr. Kawashima

CEREBROS SANOS



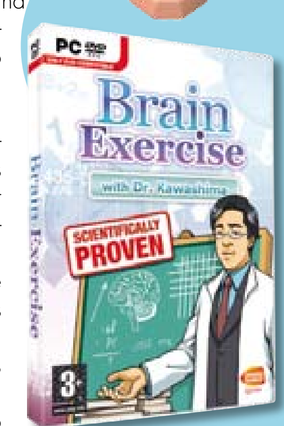
Tras triunfar en Nintendo DS, revolucionando el mundo de los videojuegos, llega a PC la licencia oficial de Brain Exercise with Dr. Kawashima, el último juego de la popular serie de entrenamiento cerebral supervisado por el eminente neurocientífico japonés, el Dr. Kawashima. Repleto de todo tipo de actividades para estimular las diferentes partes del cerebro y mantener la mente activa.

La creencia del Dr. Kawashima es que nuestros cerebros, al igual que nuestros cuerpos, necesitan de ejercicio regular para permanecer activos y saludables. En la ocupada sociedad actual de hoy día, es importante dedicar unos cuantos momentos cada día para realizar una serie de ejercicios con nuestro cerebro y luchar contra el descrecimiento natural de sus habilidades. Brain Exercise with Dr. Kawashima para PC permite a las personas ocupadas, que consumen la mayor parte del día en frente de sus ordenadores, disfrutar de una sesión de ejercicios mentales durante un descanso en el trabajo o desde su casa.

Brain Exercise with Dr. Kawashima consiste en 36 rápidos mini-ejercicios divididos en tres categorías de distintos colores, para entrenar los tres principales lóbulos del cerebro -frontal, parietal y temporal - a través de sencillos juegos de aritmética, memoria y puzles. Estos juegos tan intuitivos se controlan pinchando con el ratón o a través de comandos de teclas simples.

Guillermo Ballestero

Desarrollador: Namco Bandai
Distribuidor: Atari
Género: Educativo/ Ejercicios mentales
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC
www.atari-store.eu



La Caza del Tesoro (Playmobil)

AVENTURAS PIRATAS

Dentro del acuerdo entre Micronet y Playmobil para la creación de educativos, tomando como modelo el mundo de los muñecos de Playmobil, La Caza del Tesoro es una aventura protagonizada por los niños Playmobil, Alex y Laura, que les llevará a surcar los mares en busca del fabuloso tesoro de Barbanegra.

La aplicación se distribuye en formato híbrido aplicable tanto para sistemas Windows como para Macintosh, y está totalmente localizado al castellano.

La Caza del Tesoro de Playmobil es un juego repleto de divertidas situaciones que contiene una gran variedad de minijuegos y actividades, como suele ocurrir con la mayoría de los educativos. La novedad es que el juego incluye varios "extras" como impresión de letras y partituras para cantar, y recortables con personajes y escenarios del juego para jugar fuera del entorno del ordenador.

Incluye 10 minijuegos con distintos niveles de dificultad que permiten desde participar en los clásicos bailes y canciones piratas, esquivar el ataque de los tiburones mientras se bucea buscando tesoros, hasta tomar parte en batallas navales. Cada uno de estos juegos, está basado en determinadas áreas y materias encuadradas en los sistemas de educación infantil y primaria. Como suele ocurrir en otros productos de Micronet, hay cuatro niveles de dificultad para adaptar la misma a la edad del niño.

Guillermo Ballestero

Desarrollador: Micronet
Distribuidor: Micronet
Género: Educativo
Multijugador: No
Textos: Castellano
Voces: Castellano
Disponible: PC/Mac
www.micronet.es





StarCraft II Terrans: Wings of Liberty

LA ESTRATEGIA MÁS ESPERADA







Uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real (RTS) de todos los tiempos, StarCraft, va a recibir una continuación después de más de una década haciendo disfrutar a miles de personas en todo el mundo. Blizzard está cuidando hasta el último detalle de su desarrollo, título que por lo que hemos visto va a volver a revolucionar el género en cuanto salga a la venta.

Si hay algún juego de estrategia en tiempo real que ha marcado un hito en la historia moderna de los videojuegos ese es StarCraft. Blizzard, sus desarrolladores (conocidos mundialmente por su exitosa saga World of Warcraft) dieron vida a un juego único y muy revolucionario, que sentó las bases maestras de lo que debía ser un juego perteneciente a su género. Más de una década después Blizzard quiere dar continuidad a esta gran franquicia y ya está ultimando el desarrollo de StarCraft II Terrans: Wings of Liberty, título que ya se ha convertido en el más esperado del año por los usuarios de PC de todo el mundo.

La historia de StarCraft II se desarrollará cuatro años después de lo ocurrido en StarCraft: Brood War y volverá a depararnos intensos conflictos espaciales entre tres facciones bien diferenciadas: los Terrans, Protoss y Zerg. Los primeros, los Terrans, volverán a ser el bando humano y, como tal, será el más indicado para los jugadores más novatos. Esta facción estará muy bien compensada entre sus posibilidades de ataque y defensa y, además, contará con un nutrido grupo de unidades, algunas de ellas inéditas. Por su parte, los miembros de Protoss contarán con una destreza innata para el combate, mientras que la raza Zerg dispondrá



de una tecnología mucho más avanzada que la de sus adversarios. La batalla está servida...
Las disimilitudes entre esta segunda parte y el título original serán muy evidentes desde el primer momento. De entrada, StarCraft II está siendo diseñado a modo de trilogía, que comenzará con StarCraft II Terrans: Wings of Liberty. Como su propio nombre indica, en esta primera entrega de la trilogía la Campaña principal se centrará en el bando de los Terrans, incorporando unas 25-30 misiones diferentes que narrarán la vida de sus miembros. A pesar de este énfasis en los Terrans, también será posible jugar con el resto de los bandos tanto en la modalidad individual como en multijugador. A esta entrega le seguirán dos más que provisionalmente han sido bautizadas como StarCraft II Zerg: Heart of the Swarm y StarCraft II Protoss: Legacy of the Void. Con esta trilogía Blizzard pretende que los jugadores tengan una visión mucho más global de esta interesante guerra, pudiendo conocer todos los detalles acerca de cada una de las facciones.
La trama de StarCraft II está siendo diseñada con mucho mimo y se pretende que alcance la misma intensidad y profundidad que la incorporada en las mejores producciones de cine de ciencia-



Blizzard es una de las compañías más respetadas dentro del sector. A ella la debemos clásicos como World of Warcraft, Diablo o el propio StarCraft.

ficción. En este aspecto Blizzard está cuidando todos los detalles y de hecho a lo largo del modo de juego principal iremos visionando espectaculares secuencias de vídeo de una calidad bestial, que irán desgranando el argumento de una forma muy atractiva. La ambientación también jugará un papel primordial, y gracias al potente motor gráfico que dará vida al juego en conjunción con una línea artística muy elegante, nos veremos sumergidos en un mundo de aspecto futurista en el que reinará el miedo y el afán de supervivencia. StarCraft II es mucho más que un juego de estrategia en tiempo real, es un título con el que muchos jugadores han soñado a lo largo de una década. Blizzard tiene ante sí un duro reto, igualar o superar el listón marcado por la primera entrega. ¿Conseguirá su propósito? Todos confiamos en que así sea.

Shy Guy

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS **DIVERTIENDA**

LLÉVATE TU CONSOLA FAVORITA Y PAGA COMO QUIERAS

* Consulta otras condiciones en tu tienda. Fin anciaciones contratadas a través de Crediágil y Freestyle (Banco Santander) . No incluidos los gastos de apertura.



PS3 80 GB[1] (Incluye consola y mando dual shock 3)
+ Juego a Elegir + Mando oficial Dual Shock 3
en 6 meses **sin intereses**
86,99€*



XBOX 360 60 GB[2] (Incluye consola y mando inalámbrico)
+ Juego a Elegir + Mando inalambrico adicional + Kit carga y juega
en 6 meses **sin intereses**
60,99€*



WII[3] (Incluye consola, mandos remoto y nunchaku y el juego Wii Sport)
+ Juego a elegir + Mando remoto y nunchaku
en 11 meses **con intereses**
36,99€*



PSP[4] (Incluye solo consola)
+ Juego a elegir + Bolsa de Transporte
en 3 meses **sin intereses**
77,99€*



NDS Lite[5] (Disponible en varios colores)
+ Juego a elegir + Bolsa de Transporte
en 3 meses **sin intereses**
67,99€*

1 Financiación para consola PS3 básica de 80 Gb por valor de 400 €, juego por valor de 60 € y mando por valor de 60 €. 2 Financiación para consola XBOX 360 básica por valor de 240 €, juego por valor de 60 €, mando inalámbrico por valor de 45 € y kit carga y juega por valor de 20 €. 3 Financiación para consola Wii valorada en 250 €, juego por valor de 50 € y mandos por valor de 60 €. 4 Financiación para consola PSP valorada en 170 €, juego por valor de 50 € y bolsa por valor de 13 €. 5 Financiación para consola NDS valorada en 150 €, juego por valor de 40 € y bolsa por valor de 13 €.

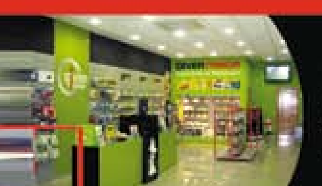
Ahorráte hasta en todos los juegos -18 €*



y además llévate a Dablo de REGALO**

* Descuento equivalente al Importe máximo a abonar para juegos usados con un PVP de origen de 59,95 €. El centro se reserva el derecho de valorar el juego y fijar el importe a pagar. Solo para socios de Divertienda.** Válido sólo para socios de Divertenda. Hasta fin de existencias. Se entregará un regalo al comprar cualquier juego superior a 30 €.

www.divertienda.com



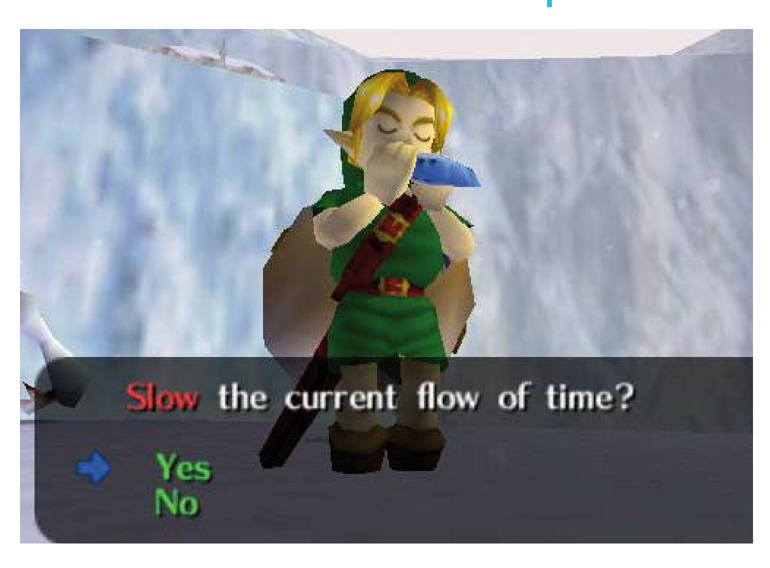
CÓRDOBA **DIVERTIENDA PRIEGO** Federico Martin Bahamontes, 34. Tel: 957 54 16 46 - HUELVA **DIVERTIENDA HUELVA** C/ Concepción 4, 6 Bajo (Radilux). Tel: 959 24 96 38 MURCIA **DIVERTIENDA CARTAGENA** Alfonso XIII, 66. Tel: 968 12 16 78 - TOLEDO **DIVERTIENDA TOLEDO** C. C. Puerta de Toledo. Tel: 925 49 16 36 - CIUDAD REAL **DIVERTIENDA VALDEPEÑAS** Plaza Nueva, Local 10. Tel: 926 34 85 90 SALAMANCA **DIVERTIENDA SALAMANCA** c/ José Jauregui, 31 Tel: 923 21 66 44 CASTELLON **DIVERTIENDA CASTELLON** c/ Vera, 26 Tel: 964 78 53 29

www.divertienda.com



The Legend of Zelda: Majora´s Mask

El Zelda más incomprendido





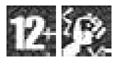
La saga de aventuras de Nintendo más conocida, The Legend of Zelda, nos ha dejado un buen número de juegos que poseen un estatus de auténticos clásicos. No en vano títulos como Zelda: Ocarina of Time o Zelda: A Link to the Past están considerados como dos de los mejores títulos de la historia, categoría a la que no pertenece Zelda: Majora´s Mask… pero que aún así se trata de una aventura tan sobresaliente como desconocida.

La sombra de Zelda: Ocarina of Time es muy alargada y de hecho mucha gente piensa que esta fue la única entrega de la saga que apareció en Nintendo 64. Pero obviamente no es así, ya que Nintendo lanzó posteriormente esta increíble aventura que en su momento fue un tanto "incomprendida". La historia nos sitúa en Termina, un bonito pueblo donde habita Link y un buen puñado de personajes. Para desgracia de sus habitantes, el lugar está a punto de ser arrasado por la Luna debido a que esta se ha salido de su órbita por culpa del poder de una máscara: Majora. Tenemos 72 horas (no reales, claro) para ayudar a Link a salvar a su querida aldea, teniendo que adentrarse en una aventura bestial en la que deberá superar peligrosas mazmorras, puzzles realmente complicados y cientos de batallas. Pero lo más importante es el factor tiempo. A medida que progresemos aprenderemos a "dominarlo", pudiendo avanzar y retroceder a voluntad en el flujo temporal. Este aspecto fue criticado duramente en su momento por diversos medios, si bien personalmente me pareció un concepto muy interesante e innovador por aquel entonces, opinión que sigo manteniendo hoy en día. The Legend of Zelda: Majora´s Mask es una aventura muy larga, profunda y compleja, siendo uno de los Zelda más difíciles de todos los que han visto la luz del día.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Nintendo
Género: Aventura
Multijugador: No
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Nintendo 64
Puntos necesarios: 1000



93

Lo mejor
Prácticamente todo, desde su fantástico planteamiento a su banda sonora, que es de las mejores jamás escuchadas en un título de esta saga.

Lo peor
Su dificultad es bastante alta (en lo que a resolución de puzzles se refiere) a partir del segundo tercio del juego.

Nuestra opinión
Todos aquellos que os lo perdisteis en su momento podéis desquitaros y disfrutarlo hoy mismo.







Bubble Bobble Plus!

Burbujeante adicción

Los dragoncitos Bub y Bob creaados por Taito, que tantas alegrías nos dieron en los 80 a los asiduos a los salones recreativos, están de vuelta en Wii. Y lo hacen con una edición muy especial que no podéis dejar de probar en cuanto tengáis la oportunidad.

Para todos aquellos que no conozcan esta saga, que sepan que se trata de un juego de habilidad y plataformas muy divertido. Controlando a un simpático dragón (o hasta cuatro si jugáis en multijugador) debéis limpiar la pantalla de enemigos lo más rápidamente posible. La forma de hacerlo es encerrándoles en las burbujas que son capaces de escupir las mascotas y, una vez atrapados en ellas, explotarlas. Así de sencillo. Pero esta simplicidad está unida a un nivel de adicción y jugabilidad altísimo, tanto es así que no pararéis de jugar hasta que superéis los 100 niveles que incluye el modo principal… ¡más otros tantos de propina creados para la ocasión! Bubble Bobble Plus! es un título formidable.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Taito
Género: Habilidad
Multijugador: 1-4
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Arcade
Puntos necesarios: 800



88

Lo mejor
Una vez que empiezas a jugar, no puedes dejarlo. Su jugabilidad es altísima.

Lo peor
El diseño de algunos niveles es mejorable. Sus gráficos son meramente funcionales.

Nuestra opinión
Esta nueva edición de Bubble Bobble no puede ser más acertada. Es un juego adictivo como pocos.





Adventure Island: The Beginning

Un inicio descorazonador

Uno de los juegos de WiiWare que más ganas tenía de probar, Adventure Island: The Beginning, ha terminado siendo un fiasco en toda regla. Y es que desde mi punto de vista, Hudson no ha podido hacerlo peor con este “remake” del clásico plataformas para Wii.

Como Master Higgins, debemos superar cuatro mundos –divididos a su vez en otras cuatro fases- para recuperar a nuestra novia, que ha sido raptada por un bicho muy feo. Cualquier jugador medianamente experimentado logrará su propósito en un par de horas o tres, “disfrutando” entre tanto del mismo fondo repetido hasta la saciedad en cada uno de los mundos, animaciones bruscas, enemigos de risa y una jugabilidad totalmente desfasada. Qué gran desilusión. Ni tan siquiera la banda sonora (que en la versión de Adventure Island para Super Nintendo era extraordinaria) se salva de la quema. Adventure Island: The Beginning es un título totalmente prescindible.

■ Sergio Martín

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Hudson
Género: Plataformas
Multijugador: 1-2
Voces: No **Textos:** Castellano
Versión original: Arcade
Puntos necesarios: 1000



58

Lo mejor
Volver a ver a Master Higgins.

Lo peor
La mecánica de juego es aburrida, los gráficos son pésimos, se acaba en una tarde…

Nuestra opinión
Hudson “lo ha bordado” con este “remake” del original… Ahorraos los 1000 puntos.







Virtual On: Oratorio Tangram

Guerra de "Mechas"





Los japoneses denominan "mechas" a robots de distintas formas y variedades preparados para la lucha, generalmente bien armados. SEGA se inspiró en estas máquinas para lanzar al mercado de los recreativos (allá por los 90) la saga Virtual On, que causó verdadero furor entre los jugadores nipones. Dada su buena acogida, más tarde dio continuidad a la franquicia con Virtual On: Oratorio Tangram, título que fue versionado incluso para la consola Dreamcast. Diez años más tarde ese mismo juego ha sido puesto en liza en el Bazar de Xbox 360, conservando el espíritu y cualidades del original y añadiendo un par de novedades reseñables. Como es norma en todo juego que aparece en este servicio, Virtual On: Oratorio Tangram se ha visto obsequiado con funcionalidades online, desde Leaderboards a duelos multijugador, funcionando estos siempre con fluidez. También se ha añadido alguna que otra modalidad extra y la posibilidad de personalizar el color de los protagonistas, pequeños detalles que siempre se agradecen.

El resto del juego es igual, pudiendo escoger a más de una docena de robots armados hasta las tuercas que deben enfrentarse a sus oponentes en apasionantes duelos uno contra uno. Cada máquina posee armamento propio y características exclusivas, como ocurre en cualquier juego de lucha tradicional. Gráficamente el título presenta un motor gráfico 3D no demasiado avanzado pero que cumple con su cometido perfectamente, y está acompañado por una banda sonora muy apropiada. Virtual On: Oratorio Tangram es un gran juego de lucha, diferente y atractivo.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SEGA
Género: Lucha / Acción
Multijugador: 1-2
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Arcade, Dreamcast
Puntos necesarios: 1200



85

Lo mejor
La buena oferta de robots disponibles. El modo online.

Lo peor
Puede resultar algo "raro" para ciertos usuarios.

Nuestra opinión
SEGA nos ofrece un arcade de lucha diferente y bien diseñado.





Max Payne

Un tipo indomable

Recientemente Rockstar ha anunciado que se encuentra en pleno desarrollo de Max Payne 3, título que llegará este mismo año a PS3 y Xbox 360. Y para ir animando al personal, han tenido la gran idea de poner en liza en el Bazar de Juegos de Xbox 360 los dos primeros episodios de la serie.

Max Payne es, ante todo, un juego de acción en toda regla. Durante la partida reinan los tiroteos salvajes y la violencia, siendo el título ideal para descargar adrenalina. En su momento fue revolucionario por incluir el tiempo bala (o bullet time), es decir, poder ralentizar el tiempo durante unos instantes para eliminar con más facilidad a los rivales. El paso de los años no ha hecho demasiada mella en Max Payne, siendo un juego muy divertido y técnicamente correcto. Ya no sorprende tanto como antes y puede que le falte un poco más de variedad en el desarrollo, pero sigue siendo un título apetecible.

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Remedy
Género: Acción
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox, PC
Puntos necesarios: 1200



84

Lo mejor
Es un juego de acción fantástico, ideal para descargar tensiones.

Lo peor
Ya no sorprende tanto. Al desarrollo le falta algo de variedad.

Nuestra opinión
Max Payne sigue siendo un juego de acción más que interesante.





Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Vuelve el "tiempo bala"

Tras una primera parte revolucionaria, Remedy y Rockstar lanzaron la esperada continuación de Max Payne, primero en PC y luego en un buen número de otros formatos. Y sin duda esta segunda entrega cumplió las expectativas que había levantado.

Es cierto que no innovó demasiado en relación al original, pero todos los elementos se potenciaron enormemente. De esta forma, Max Payne 2 posee una trama aún más elaborada y profunda, mejores gráficos, más armas, enemigos con una inteligencia artificial altísima y, para colmo, el famoso "tiempo bala" también experimenta mejoras. El único defecto que sigue arrastrando y que comparte con el original es la escasa duración, pero todo lo demás es fantástico. Y la buena noticia es que, en nuestros días, sigue siendo un juego fabuloso. Si no le jugasteis en su momento, ya va siendo hora…

■ Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Remedy
Género: Acción
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: Xbox, PC
Puntos necesarios: 1200



87

Lo mejor
Supera en casi todos los aspectos al original: gráficos, historia, sonido…

Lo peor
No fue tan sorprendente como el primero. Es demasiado corto.

Nuestra opinión
Esta continuación del gran Max Payne no os decepcionará.









Out Run Arcade

Vuelve el rey



Todos los juegos de velocidad de talante arcade tienen una deuda pendiente con Out Run, el clásico juego de velocidad que arrasó en las salas recreativas en los años 80. Esta maravilla creada por Yu Suzuki dio vida a un concepto nuevo y diferente de velocidad, alejándose de la simulación para centrarse en otros aspectos como la sensación de velocidad, la variedad de escenarios y los accidentes. Bien, pues después de mucho tiempo y tras un par de entregas que aparecieron en la pasada generación de consolas, SEGA vuelve a apostar por su clásico lanzando una versión muy interesante que está siendo distribuida a través de los servicios online tanto de PS3 como de Xbox 360.



Como ocurría en el clásico, nuestro objetivo en Out Run Arcade es pilotar nuestro Ferrari para cruzar la línea de meta lo más rápido posible. Así de sencillo. Existen varias rutas que podemos tomar y que dotan de más vida al título, sirviendo además para marcar el nivel de dificultad en el que queremos competir. Los modos de juego no son especialmente variados, pero se compensan perfectamente con el fantástico modo online que incorpora. Gracias a esta opción podemos competir contra un máximo de cinco participantes más sin que la acción sufra ningún tipo de complicación (ralentizaciones, tirones, etc.) y sin duda esta modalidad imprime ese punto de "gracia" que necesita cualquier juego de estas características.

Técnicamente el título está muy bien realizado, tanto en lo que se refiere al modelado de los coches como a la concepción de los escenarios. Los amantes de la velocidad tienen una cita ineludible con el rey del asfalto. ¡Out Run ha vuelto!

■Shy Guy



FICHA TÉCNICA

Desarrollador: SEGA / Sumo Digital
Género: Velocidad
Multijugador: 1-6
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: PS3, Xbox 360
Precio: 9,99€ (PS3), 800 puntos (Xbox 360)



89

Lo mejor
Es una actualización del clásico realmente conseguida. El modo online para seis jugadores.

Lo peor
Los modos de juego para un solo jugador son insuficientes.

Nuestra opinión
Out Run Arcade es un gran juego de velocidad, que además posee un precio muy interesante.





Guitar Hero:
World Tour Ferret / Metal Blade Track Pack
Música gratis

Activision sigue apoyando muy fuerte su mega éxito comercial Guitar Hero: World Tour con constantes aportaciones de contenido descargable extra para su fantástico título. Aquí os presentamos un pack bastante reciente llamado Ferret / Metal Blade Track Pack que incluye tres nuevos temas.

Las canciones incluidas son Grave of Opportunity del grupo Unearth, On Broken Glass de Chimaira y, por último, Dez Moines de Devils Wears Prada. Como veis no se trata de los temas más conocidos del mundo ni de los artistas más populares del momento, pero si os gusta la música de corte Metal y New Wave seguro que os convencen. ¡Y lo mejor es que este pack es completamente gratuito, tanto en PlayStation 3 como en Xbox 360! No dudéis en descargároslo en cuanto podáis.

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Activision
Género: Musical
Multijugador: 1-4
Voces: Inglés **Textos:** Castellano
Versión original: PS3, Xbox 360
Precio: Gratis

12+ **82**

Lo mejor
Tres canciones totalmente gratuitas siempre es motivo de celebración.

Lo peor
No son las mejores canciones que hemos escuchado.

Nuestra opinión
Este pack gratuito os permite disfrutar de tres nuevos temas.





Penny Arcade Adventures
Precipice of Darkness: Episode 2
Rol y sentido del humor

Con varios meses de retraso con respecto a la versión de Xbox 360 se presenta Penny Arcade Adventures Precipice of Darkness: Episode 2 en PS Network de PlayStation 3, la continuación de una curiosa aventura rolera que cuenta con numerosos seguidores en todo el mundo.

Precipice of Darkness: Episode 2 continúa la línea argumental justo donde se quedó la primera parte. Por lo tanto, la pareja de protagonistas Gabe y Tycho prosiguen su búsqueda de los responsables de la destrucción de su hogar. Como en todo buen juego de rol disfrutamos de cientos de combates, diálogos y exploración, al tiempo que gozamos de un sentido del humor realmente picante y de ciertas dosis de misterio. A medida que progresamos los personajes van ganando experiencia y nuevas habilidades, fundamentales para salir airoso de las batallas más duras. Precipice of Darkness es un título muy recomendable e inspirado, y por eso mismo es una lástima que esté completamente en inglés…

■Shy Guy

FICHA TÉCNICA

Desarrollador: Hothead Games
Género: Juego de rol
Multijugador: No
Voces: Inglés **Textos:** Inglés
Versión original: PS3, Xbox 360
Precio: 9,99€

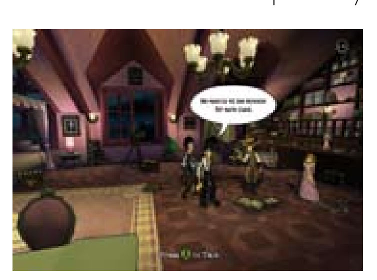
 **80**

Lo mejor
Su gran sentido del humor, profundo desarrollo y línea argumental.

Lo peor
El juego está completamente en inglés.

Nuestra opinión
Rol de buen nivel es lo que ofrece esta aventura de Hothead Games.









la empresa de Advergaming

A finales del 2004, el grupo fundador inició lo que sería el principio de una empresa de videojuegos en Salamanca, siendo sus primeros comienzos no en un garaje, sino en una buhardilla. Actualmente, a mitad del 2009 son ya más de 15 personas las que conforman una de las primeras empresas del sector de la publicidad digital en móviles, con oficinas en Madrid y en Londres.

Advergaming es un concepto que ya está de moda, que lleva dando guerra desde hace 2 años, en los cuales esta empresa de carácter innovador ha ido creciendo y apoyando su negocio. El sistema se basa en que el jugador esté en contacto permanente con la marca deseada mientras se divierte, siendo un sistema de publicidad no intrusiva y accesible, ya que el coste de los juegos suele ser cero para los usuarios y mucho más rentable que un anuncio en la TV para las marcas.

La dilatada experiencia de los miembros de Unkasoft en el sector del ocio, permite ofrecer a sus clientes una gama de juegos de catalogo personalizables en tiempo record, gracias a sus tecnologías donde han conseguido varios premios.

Además cuenta con una filosofía de trabajo diferente en sus oficinas, tienen metodologías de trabajo ágiles que permiten elegir al propio trabajador con que tarea quiere ponerse esa semana. Sin contar que tienen el nivel de madurez CMMI-2 en todos los sectores de su empresa, algo importante en una sociedad tan pequeña, pudiendo trabajar en más de 8 proyectos al mismo tiempo.

"La tecnología es uno de nuestros valores añadidos", cuenta Jaime Lanchares, fundador de la empresa, "y creemos que actualmente estamos en una posición de ventaja frente a empresas que se inician en advergaming". Jaime considera que su éxito en España tiene que crecer hacia el extranjero:"Ya hemos realizado campañas en Francia con Philips, y creemos que hay un potencial mercado en países tan competitivos como Inglaterra, antes de encaminar nuestros pasos hacía Estados Unidos".





La plantilla está compuesta por varios programadores con más de 6 años de experiencia en el sector, 2 grafistas senior apoyados por un director de Arte, un productor de software, la parte de pruebas y finalmente una rama comercial con contactos a nivel global.

Actualmente trabajan en varios sectores de tecnología móvil, incluyendo Iphone, ya que reconocen que es un modelo nuevo que tiene mucho futuro entre los usuarios. No dejan de lado Windows Mobile ni tampoco Android, sistemas que soportarán en breve todos sus productos, tanto juegos como aplicaciones creadas para particulares.

"La rentabilidad para el anunciante esta comprobada y es un nuevo medio para comunicarse con el usuario" comenta Juan Antonio Muñoz-Gallego, "y cada vez hay más empresas que deciden por un sistema de publicidad no intrusivo con el usuario". Afirma además que el volumen de consumidores que disponen un móvil es enorme.

ADVERGAMING ON THE FLY

Juegos publicitarios a medida. Gratuitos al consumidor y capaz de llegar a públicos que antes era una utopía para muchas empresas. Es la publicidad del siglo XXI y permite crear campañas de un mes hasta campañas de un año con una facilidad increíble para los publicistas.

Gamespace (http://unkasoft.mobi)

El portal de juegos gratuitos. Gamespace es una apuesta para la diversión donde se pueden descargar una gama de juegos completamente gratis o disfrutar desde el propio PC. Gracias a su sistema de publicidad, cualquier empresa puede anunciar sus productos en los juegos de Unkasoft, potenciando su imagen.

PREMIOS Y RECONOCIMIENTOS

Si de algo puede estar orgullosa esta empresa es la de poder afirmar que ha ganado premios todos los años de su existencia. Desde 2004 hasta 2009 han ganado 7 premios, iniciando el premio NETI de emprendedores, el reconocimiento de InCYDe, premio Ficod, Aetical, el premio nacional DELL, mobile PEER award y UK trade and invesment como premios internacionales. Actualmente Unkasoft está considerada como la empresa española con mayor experiencia y conocimiento de advergaming en móviles, es socio de la MMA desde el 2006 (Mobile Marketing Association)

NEED FOR SPEED SHIFT

UN GIRO RADICAL EN LA SAGA

La veterana saga arcade de velocidad de Electronic Arts, Need for Speed, va a regresar después del verano a PS3, Xbox 360 y PC. Y lo hará con importantes novedades que os desvelamos en este reportaje. ¡Vais a llevaros una buena sorpresa!

Formatos: PlayStation 3, Xbox 360, PC « » Género: Velocidad « » Desarrollador: Electronic Arts / Slightly Mad Studios
Fecha de Salida: Tercer cuarto 2009 « »









Electronic Arts está dispuesta a revitalizar su popular serie de velocidad Need for Speed. Y es que tras unos años en la cumbre, el pequeño "batacazo" que supuso la última entrega Need for Speed Undercover hizo retroceder varios pasos a esta franquicia. Pero Electronic Arts está decidida a recuperar el terreno perdido con Need for Speed SHIFT, la primera de las múltiples entregas de esta misma serie que van a aparecer a lo largo de este año. Y por lo que pudimos comprobar durante la presentación oficial del juego realizada en las propias oficinas de Electronic Arts en Madrid, el título tiene un potencial devastador.

Esta saga es mundialmente conocida por su desenfrenada vena arcade, que concede unas carreras vertiginosas y muy accidentadas. Pues ya podéis iros olvidando de este concepto porque con Need for Speed SHIFT los desarrolladores de Slightly Mad Studios van a dar un giro radical a la serie. Lejos de tratarse de un arcade de velocidad, SHIFT será un simulador de pura raza que seguirá los pasos de juegos como GRID, Project Gotham Racing y, en especial, Forza Motorsport, el fenomenal título de Microsoft. La gran mayoría de los que probamos el título coincidíamos en afirmar que, más que un nuevo Need for Speed, SHIFT se acercaba más a una nueva edición de Forza Motorsport.

Está muy claro que esta apuesta por la simulación en una saga tan aferrada al estilo arcade tiene sus riesgos, pero dada la enorme calidad que atesorará el título no hay por qué tener miedo a posibles fiascos. Cualquier jugador que se ponga a los mandos de NFS SHIFT va a descubrir un simulador excepcionalmente





El estudio londinense Slightly Mad Studios está realizando un trabajo impecable con Need for Speed SHIFT.

concebido, que presentará un control muy preciso y tremendamente realista unido a un aspecto gráfico de locura. Sin duda este último aspecto fue el que más llamó nuestra atención. La perfección con la que van a estar modelados los vehículos os dejará perplejos. Hasta el más mínimo detalle de las carrocerías, llantas y hasta el interior de cada coche estará fielmente representado. Y no hablamos de vehículos cualesquiera, sino de "bestias" con cilindros y ruedas tan alucinantes y potentes como el Porsche 911 GT2, Pagani Zonda o el Audi RS4. Estos monstruos del asfalto se desplazaban a una velocidad vertiginosa por los dos trazados que incluía la demo que nos mostraron, escenarios que por cierto tenían una pinta magnífica. Incluso cuando seguíamos las evoluciones de la carrera desde una perspectiva exterior, la sensación de estar volando por el circuito a más de 250 kilómetros por hora era de lo más excitante. Y si el mero hecho de pisar a fondo el acelerador consiguió acelerarnos el corazón, cuando nos dimos el primer "piñazo" contra uno de los muros protectores casi nos da un infarto. Los diseñadores del título están poniendo todo su empeño en que cada golpe que suframos durante las carreras sea lo más realista posible. Al margen de los desperfectos que irá experimentando nuestro vehículo, cuando suframos un encontronazo la cámara se moverá bruscamente, oiremos un tremendo impacto de sonido y la pantalla se tornará borrosa durante unos segundos. ¡Qué sensación! Y que conste que este es un mero detalle del esmero que están poniendo los chicos de Slightly Mad Studios en la concepción de esta nueva edición de Need for Speed, que puede convertirse en la entrega más sobresaliente aparecida en los últimos años.

Shy Guy











Ángeles y Demonios Puzzle

Resuelve antiguos secretos y desvela todos los misterios

Continúan las aventuras de Robert Langdon. Para la presente adaptación (de la película de idéntico nombre) se ha optado por el género de los puzles mediante una mecánica de juego de lógica. Deberás utilizar los elementos Illuminati (Tierra, Aire, Fuego y Agua) para resolver una serie de rompecabezas de clavijas. Cada nivel uno tiene una distribución diferente y un objetivo concreto por resolver. A medida que completas los distintos niveles, viajarás a lo largo del Camino de la Iluminación para descubrir los misterios ocultos de los enigmáticos Illuminati. Además del modo historia (cuyos rompecabezas están basados en la película), el título también cuenta con un modo desafío donde encontrarás aún más retos (este modo ofrece infinitas horas de diversión, ya que genera distribuciones aleatorias de clavijas). Los gráficos y efectos son mejores de lo esperado y su jugabilidad resulta muy adictiva. ■

FICHA TÉCNICA

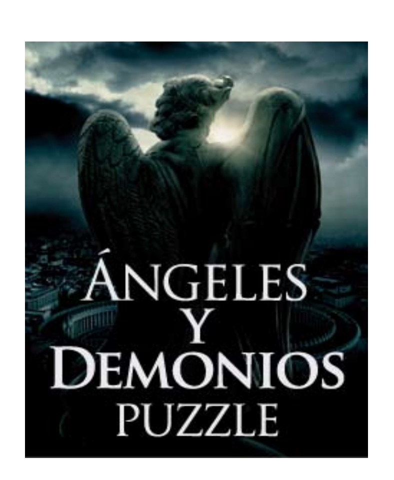
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Acción/Arcade
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 74









Cluedo Cover Story!

Descubre todos los secretos en este divertido juego para móviles

Otra licencia de EA de un juego clásico de Hasbro. En esta ocasión hablamos de Cluedo; el juego de mesa de desvelar crímenes/asesinatos como si de una novela de Agatha Christie se tratara. En CLUEDO Cover Story! eres un joven periodista que se enfrenta al misterioso asesinato de un importante personaje. Hay que reconocer que el salto a los terminales móviles le ha sentado al juego estupendamente, se mantiene la esencia y resulta atractivo investigar y conversar con los sospechosos/implicados. Deberás registrar una fabulosa casa en las colinas y desvelar los secretos de sus retorcidos invitados anotando las pistas con el mapa del crimen. Pero eso sí, deberás hacerlo rapidito porque tu editor, el señor Braunman, tiene una fecha límite para publicar tu artículo. Descubre quién lo hizo, dónde y con qué arma, para ganar estrellas y avanzar en tu carrera periodística. ■

FICHA TÉCNICA

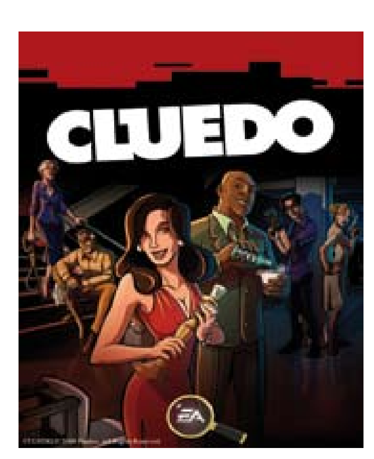
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Cartas
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 60









Street Dancer

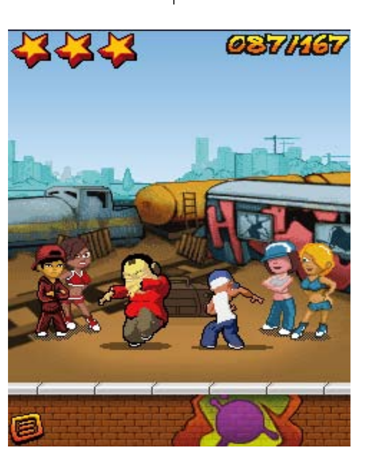
Retos de baile callejero en tu móvil

Digital Joker sorprende con un juego realmente divertido y adictivo basado en los "piques" de bailarines callejeros que se popularizaron en EEUU durante los años 80 con el sonido y la moda "break". La idea es más sencilla de lo que parece y está basada en las famosas máquinas de baile de los salones recreativos, hay que memorizar la secuencia de flechas que aparece en la parte superior durante los movimientos de tu rival para después repetir esos mismos movimientos durante tu baile (y no quedar en evidencia). Aparecerán una serie de flechas en pantalla. Debes Pulsar la tecla de dirección (o numérica) correspondiente, justo cuando pase por la zona señalada (lo típico de los juegos musicales que no cuentan con instrumentos). Además cuenta con la posibilidad de elegir entre diferentes personajes, gráficos y animaciones notables y varios modos de juego. Muy recomendable. ■

FICHA TÉCNICA

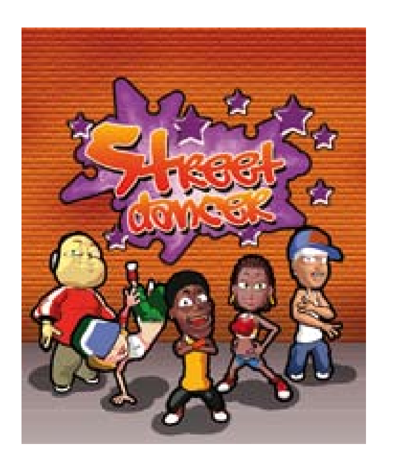
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Musical
Web: www.digitaljokers.com

PUNTUACIÓN 90











Jeopardy Deluxe

Dale al coco y pon a prueba tus conocimientos

Versión actualizada y mejorada de uno de los mejores programas de preguntas y respuestas que existen para móviles (y una reproducción fiel del programa de televisión). Entre las nuevas características se incluyen una interactividad mejorada (ahora las transiciones entre el menú y el juego están animadas y tienen efectos especiales con un aspecto más dinámico), vídeos de introducción y fin de juego (que presentan a los concursantes y los avatares), y tres modos de juego. Tres concursantes compiten seleccionando pistas de 30 paneles distintos cada uno de ellos con 6 categorías, cada pista se encuentra en forma de respuesta y los concursantes tienen que formular la pregunta correcta que aparece en la pantalla. Pon a prueba tus conocimientos y acumula dinero para ganar trofeos (Consigue trofeos de Bronce, Plata, Oro y Platino) y una posición entre las puntuaciones más altas. ■

FICHA TÉCNICA

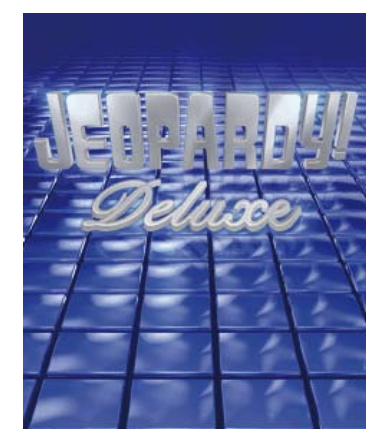
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Quizshow
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 88









Monopoly Deal

El juego de cartas en el que puede pasar de todo

Monopoly es una licencia la mar de jugosa a la que EA está sacando partido con desigual fortuna. La idea de fondo de Monopoly Deal es posibilitar partidas más rápidas y frenéticas. Aunque hay que reconocer que el planteamiento no es malo y que el juego resulta lo suficientemente divertido, no es menos cierto que por el camino (en su salto del tablero a las cartas) se ha perdido una parte importante del carisma de la serie, y es que desgraciadamente queda poco del Monopoly original en este título. La idea es sencilla: debes conseguir 3 conjuntos de propiedades para ganar, pero con cuidado, ya que hay acreedores de deudas, tratos obligados, y los temidos rompe tratos, que pueden suponer un revés para tu fortuna en cualquier momento. Incluye cartas exclusivas, reglas de la casa y cartas desbloqueables que suponen diversión para rato.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Cartas
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 60









Seleccionamos lo mejor para tu móvil

Lo videojuegos mas divertidos encuéntralos en Vodafone

Descargando Cranium, Conecta 4, Trivial o Simpsons 2, entras en el Sorteo de 3 Xbox 360 Red Edition

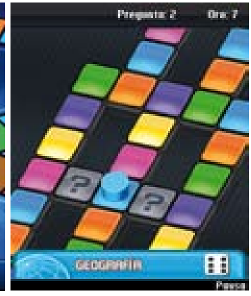


Trivial Pursuit

EA ha conseguido una brillante versión de este clásico de la mesa en formato de móviles, que incluye el modo tradicional de jugar, así como nuevos modos. Incluye más de 1.000 preguntas. ■

Envía JUE TP9 al 22521



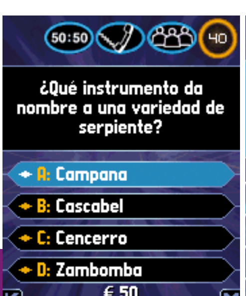




¿Quién quiere ser millonario?

La nueva edición del famoso concurso televisivo mejora los gráficos, añadido nuevos comodines, e incluso la opción de tocar la pantalla si se juega con sistemas con pantallas táctiles. ■

Envía JUE MILLONARIO10 al 22521



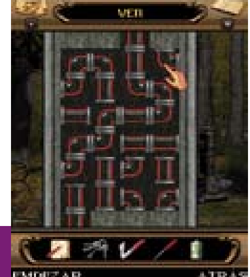


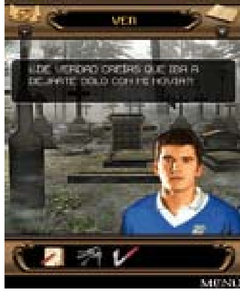


El Internado

Excelente aventura gráfica para móviles de Gameloft que recoge personajes y escenarios de la celebérrima serie de televisión. Lo mejor: sus conseguidos gráficos. ■

Envía JUE ELIN al 22521






Cranium

Revolución de los juegos de mesa con pruebas totalmente originales y esta versión especial para móviles incluye más de 300 puzzles. Muy divertido. ■

Envía JUE CRANIUM al 22521







Los Simpson 2

Los Simpson viajan hasta un parque de atracciones donde tienen que sobrevivir a los robots de la serie Rasca y Pica. Muchos mini-juegos arcade con Homer, Bart y el resto de la familia. ■

Envía JUE SIMPSON2 al 22521







SMS gratuito. Precio de descarga: 4€ (4,64€€IVA incluido). Si el videojuego es touch, HD o censor: 5€ (5,8€ IVA incluido) Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0,69€ (0.80€ IVA incluido)/5MB. Precios válidos en Península y Baleares. Más info.en www.vodafone.es



Un Timador en las Vegas

Para auténticos timadores

Entusiasmados nos tiene lo último de GLU Mobile, Un Timador en las Vegas te pone en la piel de un jugador profesional dispuesto a hacer su agosto en Las Vegas. ¿Puedes conquistar a la chica, hacer fortuna y sobrevivir lo suficiente como para convertirte en el mejor jugador del lugar? En esta aventura tendrás que burlarte de oscuros personajes, enamorarte (¿o se trata solo de lujuria?) y convertirte en un jugador empedernido adinerado… ¡Al menos ese es el plan! Para conseguirlo en la ciudad del pecado es imprescindible contar con dinero y reputación. Así que es necesario realizar grandes jugadas en el blackjack, la ruleta y los dados. Además de los juegos (en los que puedes hacer trampas) el título cuenta con una trama intrigante dividida en 7 capítulos (que se corresponden con los 7 pecados capitales). ¡Vive al estilo de Las Vegas! ■

FICHA TÉCNICA

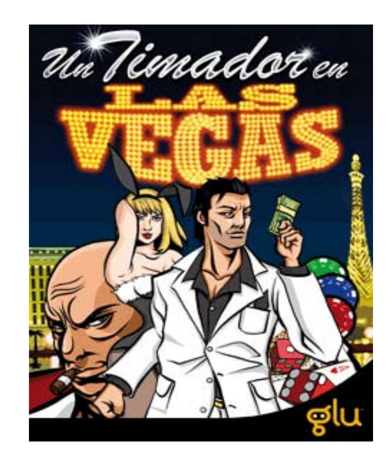
Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Aventura
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 90









X-Men Orígenes: Lobezno

El mejor en su trabajo

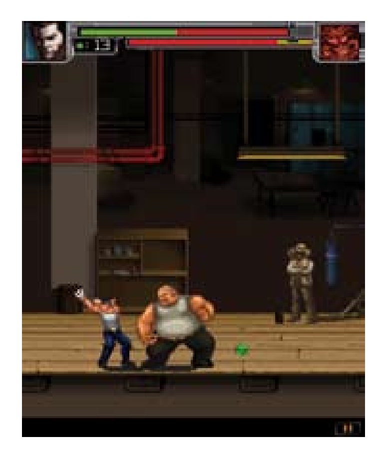
Lobezno no es únicamente el X-Men más emblemático, es también uno de los personajes más populares del mundo del cómic que jamás haya sido creado. X-Men Orígenes: Lobezno sigue los acontecimientos vistos en la película y permite al jugador descubrir el origen del personaje. El título apuesta por la acción sin cortapisas y te propone controlar a Lobezno para vengar la muerte de tu novia librando una guerra abierta contra tus enemigos. En sus nueve niveles repletos de acción deberás escapar del laboratorio Arma X de Stryker, luchar contra todo un ejército y combatir cara a cara con mutantes legendarios como La Mole o Víctor Creed. El título recrea los poderes propios de Lobezno (su factor curativo y sus garras afiladas) para que te lo pases genial destrozando todo lo que se te cruce. Encantará a los seguidores del personaje.■

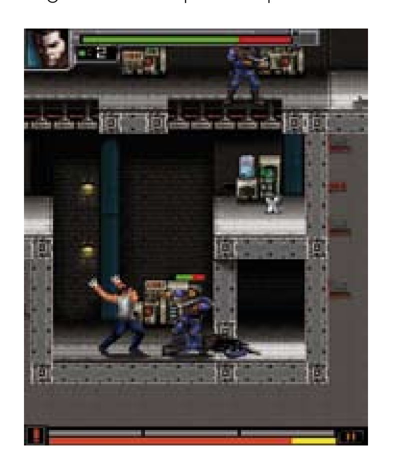
FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Acción/Arcade
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 88









Padre de Familia

Los Griffin se vuelven aún más locos

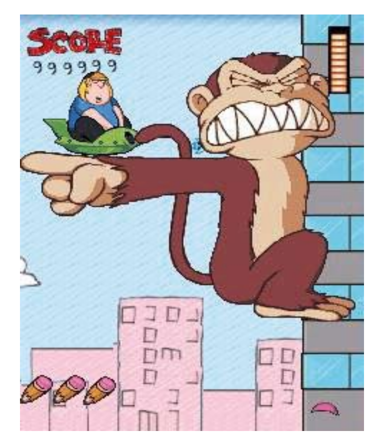
Hay que reconocer que nos va a costar resultar imparciales con este juego: ¡y es que nos encanta Padre de Familia! La popular serie de la cadena Fox es una de las más divertidas de la actualidad (escandalosamente divertida) y para su salto a los terminales móviles se ha optado por presentar variados minijuegos que ocurren como flashbacks basados en las divertidísimas situaciones de la serie de televisión. De este modo podrás ponerte en la piel de Peter Griffin, Stewie o el mujeriego Quagmire y pasearte por las calles de Quahog (la Almeja borracha, el Ayuntamiento, etc.) haciendo frente a todo tipo de situaciones: enfréntate al misterioso Pollo gigante, haz realidad la fantasía de la jungla de Quagmire y adéntrate en una aventura espacial como ROBO-Stewie. Este juego captura todo el humor de los mejores momentos de la serie. Muy divertido y sin censuras.■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Minijuegos
Web: www.glu.com

PUNTUACIÓN 85









AnyTime Pool

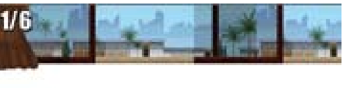
Juega al billar en 3D con tus amigos

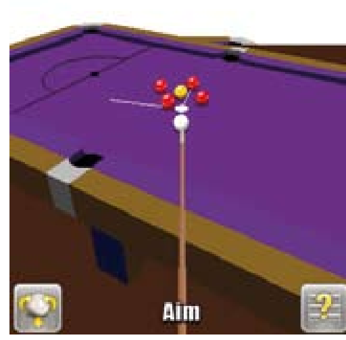
EA Mobile presenta un título que encantará a los fans del billar. Anytime Pool cuenta con muchas virtudes para hacerse destacar en el panorama de los juegos para móviles. Para empezar cuenta con un motor gráfico en 3D muy sólido y fluido. Su jugabilidad está muy bien equilibrada y resulta sencillo de controlar a la par que intuitivo. Su otra gran baza, es que permite al usuario jugar cara a cara con sus amigos, o en su defecto, competir contra los distintos oponentes de la gira mundial (como parte de un modo para un jugador que te invita a abrirte camino en el billar profesional). El modo gira mundial te lleva a seguir a tu guía, en los 20 retos que presenta el juego a lo largo de cinco emplazamientos únicos (mientras desbloqueas nuevas partidas y oponentes). Un título muy divertido. ■

FICHA TÉCNICA

Precio: Consultar operador
Descarga: Consultar operador
Género: Deportivo
Web: www.eamobile.com

PUNTUACIÓN 85











Un regalo para ellas

UNYKAch ADOPTA el color rosa



UNYKAch, marca especialista en la fabricación de periféricos y cajas de ordenador, acaba de lanzar una línea de soluciones dirigidas a los amantes del color rosa. Tres son las nuevas alternativas del fabricante: un ratón semi transparente, un mini hub y un multi lector de tarjetas. El ratón gustará a los amantes del "modding", pues no sólo emite luz por delante y por detrás, sino que el scroll está igualmente iluminado.

Los precios de la gama son los siguientes:

PVP Ratón UK 1018: 8 € + IVA
PVP Mini hub UK 365: 9 € + IVA
PVP Lector de tarjetas UK 2019 : 10 € + IVA ■

Potencia con 1792 Mb de Memoria

GAINWARD GeForce GTX 295

GainWard, fabricante de tarjetas gráficas, amplia sus productos de alta gama basados en Nvidia. Se trata de la tarjeta GTX 295, un producto que en España será comercializado por CirrusGH, gracias al acuerdo que mantienen ambas empresas y que estará disponible en el punto de venta Nanoclave.

La nueva tarjeta gráfica dispone de unas cuotas de rendimiento muy elevadas para los juegos de acción más exigentes. Entre sus prestaciones, cabe destacar su memoria de 1792 Mb DDR3, interface PCI Express 2.0, HDMI + 2 x Dual Link DVI, PureVideo HD, DirectX10 y OpenGL 2.1.

Su precio recomendado es de 545 € (IVA incluido). ■

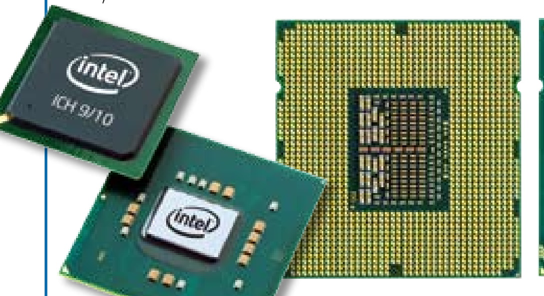


La vanguardia en Internet

INTEL XEON 5500

Intel Corporation ha presentado 17 procesadores para empresas, conocidos como Intel Xeon serie 5500, los procesadores para servidores más vanguardistas de Intel desde el lanzamiento del procesador Intel Pentium Pro hace casi 15 años.

El procesador Intel Xeon serie 5500, conocido hasta la fecha con el nombre código "Nehalem-EP," ofrece varias innovaciones tecnológicas que mejoran la versatilidad del sistema, mejorando las conocidas Intel Turbo Boost e Intel Hyper-Threading. Dado que el uso de Internet se está ampliando hasta llegar a cifras de 15.000 millones de dispositivos conectados, el procesador Intel Xeon serie 5500 se va a utilizar también para la próxima transformación de la infraestructura de Internet. ■





Hasta 500 vatios de placer musical

ALTAVOCES Saytes MK-70



El fabricante español Saytes, y su distribuidor "online" Naical, colocan en el mercado este conjunto de altavoces que suman un total de 8 fuentes de emisión que se unen a su señal amplificada de 500 vatios de potencia (P.M.P.O). Proporciona sonido surround 5.1 con una potencia real de subwoofer de 30 vatios y 15 vatios a través de sus cinco satélites. Tiene simulación de surround para las entradas estéreo normales de dos canales.

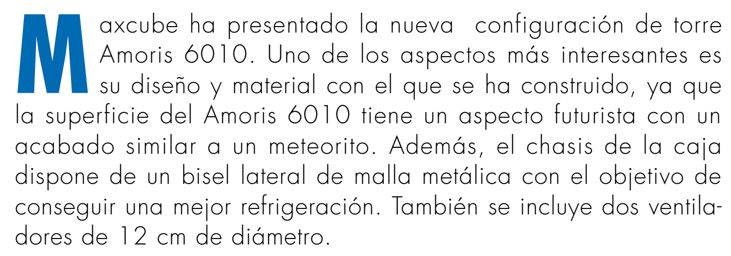
Su precio es de 35 € y ofrece dos años de garantía. ■

Diseño avanzado

TORRE AMORIS 6010 de Maxcube







Maxcube ha presentado la nueva configuración de torre Amoris 6010. Uno de los aspectos más interesantes es su diseño y material con el que se ha construido, ya que la superficie del Amoris 6010 tiene un aspecto futurista con un acabado similar a un meteorito. Además, el chasis de la caja dispone de un bisel lateral de malla metálica con el objetivo de conseguir una mejor refrigeración. También se incluye dos ventiladores de 12 cm de diámetro.

La Amoris 6010 es compatible con las fuentes de alimentación standard ATX PS2 y EPS, por lo que se adapta a muchos tipos de configuraciones y dispositivos que desee añadir el usuario. Incluye siete slots de expansión, cuatro puertos USB 2.0, sería deseable una mayor presencia de puertos USB, una conexión SATA y entrada de audio HD, muy necesaria para películas en alta definición. Por otro lado, la parte frontal de la torre incluye un panel de conexiones.
El precio recomendado es de 99 €.■

Potencia a toda prueba

GIGABYTE Radeon HD 4770

GIGABYTE TECHNOLOGY Co., Ltd., fabricante líder de placas base y tarjetas gráficas ha presentado su última tarjeta gráfica GV-R477D5-512H-B. Su diseño incorpora la innovadora GPU RadeonTM HD 4770 de ATI, que integra memoria GDDR5, 826 millones de transistores de última generación y proceso de fabricación de 40nm. Dispone de un motor gráfico TeraScale, 640 unidades de procesadores stream y UVD 2 con decodificación Blu-ray picture-in-picture.
La GV-R477D5-512H-B integra el nuevo motor gráfico TeraScale de ATI, combinando una potencia de 1 teraFLOPS, 640 procesadores stream y una memoria GDDR5 de nueva generación que proporciona el doble de datos por pin que una memoria GDDR3 a la misma velocidad de reloj. ■



Un regalo especial para ellas

LLAVE USB JetFlash V30



Transcend ha firmado una alianza con eSobi Inc., para distribuir su llave USB JetFlash V30 de 8GB que incorporará el software de gestión eSobi. Se trata de una aplicación de gestión de la información digital que integra un lector RSS, un metabuscador y una biblioteca en una misma interfaz.
Con una versión incorporada de prueba de 90 días completamente equipada, éstas llaves USB de Transcend no sólo son eficientes como sistema de almacenamiento, sino que también son una poderosa herramienta para la lectura de sistemas RSS, búsqueda avanzada de webs y un sistema de gestión centralizado para organizar la información en Internet.
El precio de la versión de 8 GB es de 26,6 € (I.V.A. incluido).■

Precisión a buen precio

VERBATIM Estrena Ratones

WIRELESS LASER NOTEBOOK MOUSE
El Wireless Laser Notebook Mouse está diseñado especialmente para ser utilizado con ordenadores portátiles, tanto si está en casa como viajando. Se caracteriza por tener tres configuraciones de velocidad diferentes que llegan hasta los 1.600dpi.

WIRELESS BLUETOOTH LASER NOTEBOOK MOUSE
El Bluetooth Laser Notebook Mouse ha sido desarrollado pensando en los usuarios de MacBooks y portátiles y es ideal para uso móvil gracias a su tecnología Bluetooth inalámbrica.

WIRELESS LASER DESKTOP MOUSE CON DOCKING STATION
El Wireless Laser Desktop Mouse de Verbatim está equipado con tecnología punta que permite un control de movimientos muy preciso gracias a su sensor láser de alta resolución.

LASER DESKTOP MOUSE
El Laser Desktop Mouse está diseñado para ofrecer máximo confort y facilidad de uso. La textura de su superficie proporciona un excelente agarre y dispone de tres botones programables.

El precio de los productos oscila entre los 19,99€ y los 34,99€.■





16+
www.pegi.info



XBOX 360



XBOX
LIVE




PLAYSTATION 3



PC
DVD-ROM
SOFTWARE



EVOLVED
games



EGI
EQUITY
GAMES



WB





WB